

ИГРОМАНИЯ

ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

(123) №12 ДЕКАБРЬ 2007



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

DEVIL MAY CRY 4

В РАЗРАБОТКЕ

BRÜTAL LEGEND
BIONIC COMMANDO

ВЕРДИКТ

GEARS OF WAR
HELLGATE: LONDON
ВЕДЬМАК

UNREAL 3 TOURNAMENT 3

10 ЛУЧШИХ ИГР ИГРОМАНИИ 2007

СОФТ И ЖЕЛЕЗО: ОПТИМИЗИРУЕМ WINDOWS VISTA ■ МАССОВО ПЕРЕХОДИМ НА HD



MASS EFFECT
ВСЕ О ГЛАВНОЙ RPG ЭПОХИ

ИГРОМИР 2007 ПЕРВЫЕ КАДРЫ
COMMAND & CONQUER 3
ГОВОРЯТ И ПОКАЗЫВАЕТ КЛИН
В ЭТО ДУРОМ КАКОЙ-ТО
ИЛИ ВО ЧТО ПОИГРАТЬ
В ЭТОМ МЕСЯЦЕ
...А ТАКЖЕ МНОГОЕ ДРУГОЕ!

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ HWY 2
ТАЙНЫЙ КРАМ ТАМОУЧАНА
TEAM FORTRESS 2
ДЕСЯТЬ ПЕРВЫХ КАРТ!
BATTLEFIELD 2142
FIRST STRIKE

ВИДЕО ДОПОЛНЕНИЯ
СОФТ
ДЕМОВЕРСИИ
ПАТЧИ И Т. Д.
СВЫШЕ 17ГБ

В КАЖДОМ
ПОВОРОТЕ

НА КАЖДОМ
СТАРТЕ

NEEDFORSPEED.COM

ELECTRONICARTS.RU

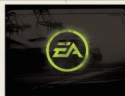
РЕКЛАМА



ОЗВУЧИВАЕТ НИКОЛАЙ ФОМЕНКО



В КАЖДОМ
СРАЖЕНИИ



PlayStation 2
PLAYSTATION 2



NINTENDO DS

XBOX 360



Wii



Wii



Xbox 360



Xbox 360



Xbox 360



Xbox 360



Xbox 360



Xbox 360

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Nissan and the names, logos, marks and designs of the Nissan products are trademarks and/or intellectual property rights of Nissan North America, Ltd. and used under license by Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Camry, Sienna, Prius, and other trademarks and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. "PlayStation", "PS2 Family logo and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/

support_russia@ea.com

тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонки с телефонов МТС, Билайн, за счет операторов сотовой связи, а также междугородние и международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.



Непревзойденная четкость и качество изображения

игры • фото • видео

Ю! -ТВОЁ!

www.yopc.ru

Реклама



Поза лотоса



Оскада жербыц



Поза облы



Пара



Предварительная ласка



Компьютерус



Поза куряканы



Поза сна



Миссионерская поза



Поза 69



Поза навядчы



Поза отчаяния

**ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ?
ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!**

- **Игры:** Передовое качество графики превратит игру в реальность!
- **Фото:** Сцени прекрасное качество при просмотре цифровых фотографий!
- **Видео:** Смотри видео высокого разрешения и HDTV!

Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.



ATI Radeon™ X1600

ATI Radeon™ X1600 обеспечит новый уровень производительности и качества для 3D игр и мультимедиа



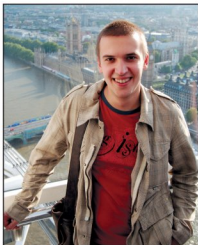
ATI Radeon™ X1300

Radeon X1300™ вдвигает жизнь в привлекательные мультимедийные приложения, от игр и обработки фотографий до просмотра цифрового видео

WWW.YOPC.RU 8 (495) 775-7566

ИГРОМАНИЯ

12 ДЕКАБРЬ
(123) **2007**
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

Мы с вами, друзья, живем в уникальное время. Такого сезона, как этой осенью, в мировой игровой индустрии не было, пожалуй, уже года два. Просто посмотрите на список сегодняшних рецензий: великий Gears of War (стр. 74), непревзойденный Unreal Tournament 3 (стр. 88), могучий Hellgate: London (стр. 96), «Ведьмак» (стр. 100), в конце концов. Я еще долго могу упрекать себя тут в элитизмах, но суть все равно остается прежней: если в доме у вас стоит персональный компьютер, то все эти игры просто нельзя пропустить. Никαι иначе.

Отдельно стоит отметить еще одно эпохальное событие: впервые за два года «Игромания» ставит игре рейтинг в 10 баллов из 10. Вернее, так: не совсем одной игре, а сразу нескольким, и не по отдельности, а сразу... Короче, в нашей масштабной рецензии на невероятный Orange Box (стр. 74) все подробно разъяснено.

Из других важных событий: в начале ноября в Москве во второй раз состоялся «Игромир» — крупнейшая в России игровая выставка для обычных людей. Как сказать — до масштабов Games Convention «Игромиру», конечно, еще далеко, но мировой уровень уже чувствуется. Если так пойдет и дальше, то через пару-тройку лет можно будет уже не ездить в Лейпциг или в Лос-Анджелес, чтобы посмотреть на свежие игры до релиза. Подробнее же о лучших играх этого «Игромира» вы можете узнать уже на стр. 38.

Уголок истории: сейчас в это трудно поверить, но буквально каких-то пятнадцать лет назад в России не было никакой игровой индустрии. То есть вообще — ни официальных изданий, ни локализаций, ни «игромиров», ни даже игровых журналов. Но игры, а также те, кто их очень любят, были всегда. В том месяце мы нашли поистине уникальных людей — основателей и идеологов культовой нижегородской студии СПК, которые еще в девяностых делали локализации (естественно, неофициальные) чуть ли не лучше, чем многие сегодняшние крупные компании. Наш подробный и, как обычно, поучительный материал о временах, нравах и грамотных переводах см. на стр. 198.

На этом пока все — оставляю вас наедине с номером и прощаюсь до следующей «Игромании», в которой, помимо прочего, у нас ожидается Call of Duty 4, Kane & Lynch и тот же Crysis, наконец. Все эти игры не попали на наши страницы по банальнейшей причине — они оказались у нас буквально за два дня до отправки этого журнала в печать. С другой стороны, есть отличный повод дождаться следующей «Игромании», правда?

О том, как подписаться на «Игроманию» в Албании и в девяти других странах мира, см. на DVD в разделе «Инфоблок».



Подписка на Балканах

Republika e Shqipërisë

Более шести миллионов человек на Земле свободно говорят по-албански, а более десяти миллионов пользователей российского интернета уверены, что знают его даже лучше, чем русский. Несмотря на то, что журнал «Игромания» все еще выходит на русском, на него уже сегодня можно подписаться даже в Албании.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Барановский
Редакторы Алексей Милославский, Олег Станиславский, Николай Петасов, Алексей Мосеев, Станислав Ломачин, Зарудь Клишине, Георгий Курган, Дмитрий Карасев, Светлана Карякина, Николай Аруслан, Роман Грынько, арт-директор Михаил Карасов, руководитель верстки Дмитрий Давыдов, дизайн Валерий Дмитриевский, Сергей Ланга, Денис Найдичен, Николай Исаакин, Изабелла Шамова, координатор Мария Луговская, Анна Полынская, Илья Овчаренко

Руководитель тестовой лаборатории

Дисайн и верстка

Корректоры

РЕДАКЦИЯ DVD

Продюсер видеонадстроек Антон Латышков, FXA Studio
Редакторы Семен Чепулин, Елена Ермилова, Илья Татеев

Дизайн интерфейса

WWW.IGROMANIA.RU

Главный редактор игор.igromania.ru
Редакторы Андрей Александров, Алексей Никитин, Андрей Чалов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноНир»
Генеральный директор Алексей Давыдов
Редакционный директор Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Телефон: (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Носовичева (darja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (Английский) Юлия Орлова (orolova@igromania.ru)
Руководитель отдела маркетинга Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе Ярослав Михайлов, Светлана Погова, Светлана Погова, Роман Гусев, Мария Карасова

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Антон-Пресс»
www.anton-press.ru
(495) 642-8780
Телефон: Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Смальников, Надежда Галкина

ДЛЯ СВЯЗИ

111924, г. Москва, ул. Печерская д.1 (Игромания)
(495) 231-2365
(495) 231-2364
manial@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Editor in Chief

Editorial Director

Advertising

Marketing

Contact

1 Pecherskaya str., Moscow, Russia, 111924

Тел/факс: +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только в печатном и электронном виде. Размещение на интернет-страницах или в социальных сетях без разрешения редакции является нарушением авторских прав. Все материалы являются собственностью редакции и не подлежат передаче в третьи лица без письменного разрешения редакции.

«Игромания» выпущена в тираже 10 000 экз. с 1997 г. и 2000 г. без каких-либо изменений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации № 017-00071 от 28 июня 2005 г.) и 28 июня 2005 г. в печать.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО «Графикс Констра-Лит», Литва. DVD отпечатано в АО «А-Иллюстрация». 1987-2007. Тираж 239 400.

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложения, пожалуйста, обратитесь по адресу info@igromania.ru или телефонной редакцией.

Следующий номер «Игромания» выйдет в продаже с 25 декабря

К ШКОЛЕ!

fleXtron®

Компьютер **FLEXTRON® Quattro**
на базе процессора Intel® Core™ 2 Quad™ -
работает за четвертых!



4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro сегодня:

1 Четырехъядерный процессор Intel® Core™ 2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

2 Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600 изменит Ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8600 обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

3 Операционная система Windows® Vista™ Home Premium переворачивает Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista™ Home Premium содержит Windows® Media Center, что обеспечивает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отзеркаливания, главная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

4 Компания "Ф-Центр", благодаря сотрудничеству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в компьютере FLEXTRON® Quattro не только передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить Вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене - 25 990 рублей, что фактически на 10 тысяч рублей ниже существующих на рынке цен!

Процессор 4 x 2.4GHz Intel® Core™ 2 Quad Q8600
2GB DDR3 667MHz
320GB SATA II
NVIDIA 8600GT 256M
DVD+RW
Card Reader ALL-in-1
ASBOT 6ARX ATX 400W
Windows® Vista™ Home

- IEEE 1394a
- 8 USB 2.0
- Ext SATA II
- Gigabit LAN
- SLI-Ready
- PureVideo™ HD
- DirectX10



20"
1680x1050 (Full HD)
2 ms
3000:1
160°/160°

9 200 p.
SAMSUNG
SyncMaster 206BW

25 490 p.
FLEXTRON® Quattro

Элегантный монитор с великолепным качеством изображения. Минималистский дизайн корпуса из глянцевого пластика со стильной кнопкой включения украсит Ваш рабочий стол. Быстрая ЖК-панель со временем отклика 2 мс и динамической контрастностью 3000:1 обеспечит великолепное качество изображения в компьютерных играх, фильмах или мультимедийных приложениях.

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:

м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантилевская, 2
м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Единая справочная: (495) 105-64-47

Интернет-магазин: www.fcenter.ru

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Алфавитный список игр в номере

2025: Битва за Родину	141
33 квадратных метра: Война с соседями	239

7.62	22
7.62 Перезарядка	141
Всего	47 141

7.62 Repetitions	22	22
Age of Empires	161	161
A Vampire Story	16	16
Age Combat 6: Fires of Liberation	234	234
Agatha Christie: Evil Under the Sun	70	70
Age of Empires 2: The Conquerors	33	33
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	120	120
Age of Empires. Платиновое издание	141	141
Aliens vs Predator	16	16
Alone in the Dark	15	15

America's Army	205
American McGee's Alice	10, 149
Asah: Battle of the Gods	16

American McGee's Alice	16
Ankh: Battle of the Gods	16
Anno 1602	33
Are You Smarter Than a 5th Grader?	239
Armed Assault: Ответный ход	141
Asherben's Call	21

Assassin's Creed	16
B-17: Летящая крепость 2	139

Assassin's Creed	16
B-17: Летящая крепость 2	139
Bad Mojo	199
Battle Castles	33
Battlefield 2142	24, 28, 207
Battlestations: Midway	143

Battlezone 2: Combat Commander	22
Battlezone	22
Beasts & Bumpkins	31

Sattlezone 2: Umbat Commander	22
Sattlezone	22
Beasts & Bumpkins	33
Beowulf	16
Big Buck Hunter	66
Biohazard: Degeneration	16
Bionic Commands	66
BioShock	18, 21, 136, 142-143, 236
Black Ocean	141

LaughSite: Area 51	94, 201
Blood & Magic	199
Brothers in Arms: Hell's Highway	16

BlackSite: Area 91	94, 201
Blood & Magic	159
Brothers in Arms: Hell's Highway	16
Brutal Legend	52
Building & Co	16
C&G 3: Tiborium Wars	180, 185, 190, 197
Cabela's Trophy Bucks	16

Call of Duty 2	26
Call of Duty 4: Modern Warfare	141, 238

Call of Duty 2	26
Call of Duty 4: Modern Warfare	141, 238
Campus	140, 141
Celtica	199
Championship Manager 2008	16, 141
Chessmaster 4	114

City of Heroes	213
Civilization 4	191
Civilization 4: Beyond the Sword	147

City of Heroes	211
Civilization 4	191
Civilization 5	191
Cleopatra: A Queen's Destiny	72
Clive Barker's Jericho	142
Colin McEneaney DIRT	10, 142, 143
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	16
Command & Conquer 4: Tiberian Wars	16
Commander Keen	149
Commander: Espionage	138
Company of Heroes	26
Company of Heroes: Opposing Fronts	26, 142, 238
Conan: Bloodshot	26, 237
Counter-Strike	26, 237
Counter-Strike: Source	26, 237

Crashday	26
Crysis	16, 141
Cyber Jockey	434

[illegible]



на правах рекламы



Цена – 39990 рублей



iRU Brava Home 124W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 124W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

В 2007 году на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 124W

процессор Intel® Core™2 Quad Q6600
видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GTS
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года

Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronika.ru

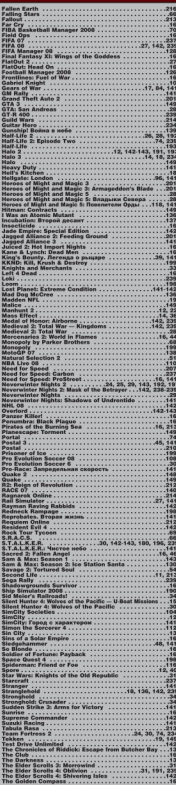
Официальный дистрибьютор ПК iRU – компания MERLION, www.merlion.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территориях США и других стран.



www.iru.ru





96 Hellgate: London
Адское место этой ваш Лондон

Скалолазка и последний из седьмой колыбели	208
Постал	210



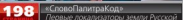
Музыка на связи. Это твой хит!

Представь... мобильный хит, который никогда не надоест. Слушай его снова и снова, общайся, делай фотографии или снимай мини-фильмы. В корпусе двойного слайдера i450 из коллекции музыкальных телефонов Samsung BEATZ соединились ритмы в стиле техно и современные технологии. Удобный джойстик позволит тебе легко и быстро выбрать необходимую функцию. Samsung i450. Живи под музыку.

Bluetooth стереонаушники в комплекте.

beatz

SAMSUNG

[illegible]

Утонченный дизайн и превосходная производительность



Тонкое антистатическое
покрытие экрана



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стеклянным покрытием с твердостью 9 H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:

- Технологии ASCR/ASUS Smart Contrast Ratio обеспечивают высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits гарантируют четкое и яркое изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows® Vista™

Превосходное качество изображения:

- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.



Стеклянное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Всесторонняя гарантия 3 года

Гарантия 280*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Питер 974-32-10, OCS 905-25-75, Тринити Электроникс www.trinity-el.ru, Dina Victoria 681-20-70

* действует на все модели

Дилеры: Москва (495) ASUS4YOU (495) 518-89-34, Ашан www.ashan.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносерв www.technos.ru, Эльorado www.elorado.ru, Асис 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, Кибертоника 504-25-31, НМКС 974-33-33, Сатурал 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтарМастер 765-65-55, Ф-Центр 105-64-47, ТФК 642-47-29, USN 775-82-02, С-Петербург (812) КЕИ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, Новосибирск: Техносити (3832) 125-333, НЭТА (3832) 16-33-11; Владивосток: DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-55-20; Казань: Domo (800) 2005-800; Краснодар: Импактлайн (861) 279-09-90, Сатурал (863) 240-11-77; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18; Воронеж: РЕТ (4732) 77-63-39; Уфа: Форте БД (3472) 600-000, Класас (3472) 91-21-12; Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67; Волгоград: ВМСТ (8442) 90-30-30; Н.Новгород: Айтис (8312) 63-01-53; Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05; Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11; Хабаровск: Официал техника (4212) 22-02-02

Splendid
www.asus.ru



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н



Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

ПОДРОБНОСТИ

«ЭЛВИСЫ» СЫГРАЮТ для Hummer'a

САУНДТРЕК КО ВТОРОЙ ЧАСТИ «ПОЛНОГО ПРИВОДА» НАПИСАЛА СОВЕТСКО-АМЕРИКАНСКАЯ ГРУППА RED ELVISES

Отечественные компании уже привыкли уделять повышенное внимание музыке в своих автомобильных симуляторах, но **Avalon Style**, похоже, решила переплюнуть всех. Для написания саундтрека к «**Полному приводу 2: Hummer**» они мобилизовали студию **Gaijin Sound** (звуковое подразделение **Gaijin Entertainment**), которая, в свою очередь, мобилизовала таких знаменитых музыкантов, как группы «**Черный обелиск**» и **Red Elvises**. И если первая груп-



У отечественных разработчиков, конечно, всегда была страсть обеспечивать автосимуляторы «звездными» саундтреками. Но группа **Red Elvises** — случай особый.

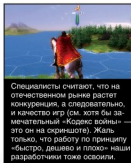
па особого интереса не представляет, то контракт с **Red Elvises** — событие значительное. Дело в том, что это американская рок-группа, созданная выходцами из СССР и написавшая музыку к культовому фильму «**Шестьструнный самурай**» (**Six-String Samurai**, 1998) и картине «**Небеса по почте**» (**Mail Order Bird**, 2003). Всего, по словам руководителя **Gaijin Sound** **Павла Стебакова**, заказано 19 композиций.

ИНДУСТРИЯ

Дым отечества

АНАЛИТИКИ ВЫСКАЗАЛИСЬ ПО ПОВОДУ РОССИЙСКОГО ИГРОПРОМА

Специалисты по экономическим прогнозам из компании **IKS-Consulting** оценили работу отечественной индустрии в 2007 году и поделились предварительными результатами. Результаты эти не могут не радовать: российский игропром укрепил свои позиции по всем фронтам,



Специалисты считают, что на отечественном рынке растет конкуренция, а следовательно, и качество игр (см. хотя бы замечательный «**Кодекс войны**» — это он на скриншоте). Жаль только, что работу по принципу «быстро, дешево и плохо» наши разработчики тоже освоили.

и в итоге оборот рынка вырос по сравнению с предыдущим годом на 44% — до \$465 млн.

Настоящим же чемпионом роста стал казуальный сектор — число проданных игр растет со средней скоростью 20% в месяц (впрочем, казуальный бум бушует сейчас во всем мире). На втором месте идут консольные игры, прежде не пользовавшиеся у нас особой популярностью. Третья строчка осталась за онлайн-новыми проектами. Кроме того, россияне начинают постепенно осваивать интернет как средство продажи и покупки игр.

В целом, уже практически минувший год стал очередным свидетельством того, что к отечественному игропрому начинают относиться серьезно. Специалисты отмечают появление в России большого числа локализаций (от **Colin McRae DIRT** до **EVE Online**), а следом и самых западных издателей (вплоть до появления **Electronic Arts**, а в скором времени и **Ubisoft**). Да и отечественные инвесторы все активнее вкладываются в игровую индустрию. Последний пример — приобретение инвестиционным холдингом «**Финам**» доли в издательстве казуальных игр **Alawar Entertainment**.

Счастливые РС-ДЕТСТВО

СОГЛАСНО ИССЛЕДОВАНИЯМ, ДЕТИ ПРЕДПОЧИТАЮТ ИГРАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ

Хотя консоли официально считаются «детско-подростковой» игровой платформой, компьютер используется у детей наибольшим спросом. Согласно опросам компании **NPD Group**, РС сопровождает человека на всех этапах его геймерского становления. Дети зачастую начинают играть в компьютер еще до того, как им исполнится шесть лет, и продолжают вплоть до совершеннолетия (да и после этого не бросают).



Современные дети, как выяснили социологи, буквально с пеленок садятся за компьютер. Но начинать с игр вроде **Condemned** все-таки не стоит.

Одна из причин такой привязанности — рост популярности онлайн-овых игр среди западных игроков, в том числе и среди несовершеннолетних. Впрочем, другие игровые платформы тоже не обходят подросткового поколения стороной — юные геймеры начинают со специальных консолей для детей, потом переключаются на устаревшие приставки и лет в десять добираются до нектенств.

АНОНСЫ

ДУПЛЕТ от «Акеллы»

ОДИН КВЕСТ ХОРОШО, А ДВА — ЛУЧШЕ

«**Акелла**» анонсировала сразу два «загадочных и атмосферных» квеста. Первой в списке значится игра по мотивам книги **Олега Дивова** «**Ночной смотрящий**» (нет, это не дословный перевод **Night Watch** — «**Ночного дозора**» — обратно на русский). Сюжет следующий: журналист **Андрей Лузин** приезжает в небольшой городок **Посопись** в поисках пропавшего друга. Вскоре выясняется, что люди здесь исчезают регулярно. Правда, ненадолго — вскоре их находят мертвыми, с многочисленными увечьями. Через некоторое время пропадает и сам **Андрей**, а расследование переходит к подполковнику **ФСБ** **Владимиру Долинову**. Игру создает студия «**Лестца**» и обещает сделать ее «в лучших традициях **Gabriel Knight**».

Вторая игра — «**Дилемма 2**», продолжение весьма своеобразного квеста с элементами **RPG** от курской команды **4Reign**



И «**Дилемма 2**» (первая картинка), и «**Ночной смотрящий**» (вторая) в один голос обещают насыщенную атмосферу.

Studios. Главный герой первой части приходит в себя в орбитальной капсуле, с удивлением обнаруживая, что он, во-первых, потерял память, а во-вторых, очутился на Марсе. А там дым стоит коромыслом — колонизаторы с Земли активно искали минерал дилерium (источник универсальной энергии), а вместо него обнаружили «древних духов Марса», весьма агрессивных настроенных ко всему живому. Помимо сложных загадок и насыщенной атмосферы **4Reign Studios** обещают четыре разных концовки.

● «1C» представила очередную гоночную игру — **GM Rally**. Нам предстоит проехать тест-драйв 12 автомобилей от General Motors (Opel, Chevrolet, Saab) по 24 средне-скоростным трассам. Разработана доверенная студия Xbox Software («Автоспорт: Черное море»).



● Студия **Mindzeve Studios** заключила договор с **Eric Games** на создание статуеток персонажей **Gears of War**. Уверено, они будут в Бронзе, продажа начнется в 2008 году. О цене пока ничего не известно.



ИГРОВАЯ МАНИЯ

ИНДУСТРИЯ



Wii не пройдет?

ЯПОНСКИЕ ИЗДАТЕЛИ СОМНЕВАЮТСЯ
В ПЕРСПЕКТИВАХ КОНСОЛИ

Многочисленные успехи Wii отнюдь не для всех являются знаком светлого будущего Nintendo. Да, компания вышла на второе место по капитализации в Японии. Да, аналитики из DFC специально отметили ее заслуги в приобщении к видеоиграм новой аудитории, прежде не интересовавшейся приставками. Но отнюдь не все японские издатели радуются этому — прежде всего потому, что 90% этой аудитории приходится на игры самой Nintendo. Для других разработчиков Wii, наоборот, оказалась разочарованием. Они привыкли, что аудитория Nintendo со-

ставляют школьники, и оказались не готовы работать на людей старше 20 и делать игры для вечеринки.

К тому же далеко не все верит в долгий успех Wii. Представитель одного японского издательства сравнил творение Nintendo с видеокурсом по похудению — все покупают из интереса, но никто не пользуется. Многие жалуются на низкую мощность консоли. Еще один аргумент — в последнее время продажи консоли падают, к примеру, в августе они сократились на 32% по сравнению с июнем. Справедливости ради надо признать, что даже

в такой ситуации приставка Nintendo продается лучше конкурентов (кроме сентября, когда ее обошел Xbox 360 с Halo 3 на борту). Да и бросать Wii пока никто не собирается. В июне три крупнейших игровых компаний Японии — **Namco**, **Sega** и **Capcom** — объявили о наращивании производства игр для приставки.

Не все гладко у творцов Марио и на западном фронте — продолжают подтверждаться слухи о массовом исходе сотрудников из американского подразделения. Вслед за двумя другими высокопоставленными сотрудниками (старшим вице-президентом по маркетингу **Джорджем Харрисоном** и старшим пиар-директором **Бет Ллевеллином**) о своем уходе официально сообщила вице-президент по маркетингу **Перрин Каплан**. Официаль-



Основная проблема Wii — в ее игровой линейке. На одних казуалах далеко не уедешь, а настоящим геймерам нужно что-то посерьезнее бесконечных приключений Марио.

ной причиной их ухода называются перевод отделов маркетинга и продаж из Редмонда (штат Вашингтон) в Редвуд-сити (Калифорния) и Нью-Йорк, согласно же неофициальной версии, все дело в грядущем кризисе Wii.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Second Life ИСЦЕЛИТ НЕМОЦНЫХ

ЯПОНЦЫ УЧАТСЯ ЛЕЧИТЬ ПАРАЛИЗ
ПРИ ПОМОЩИ ИГРЫ

О полезных свойствах игры мы рассказывали почти в каждом выпуске журнала. Но японские ученые из университета города Кейо считают, что с их помощью можно даже вернуть парализованным людям способность двигаться. Добиться этого им поможет необычное изобретение — шлем для управления компьютером... силой мысли.

Выглядит все как в фильмах про далекое будущее. Специальное устройство с электро-

дами анализирует электромагнитные волны, излучаемые мозгом, и преобразует их в команды, понятные компьютеру. Для парализованных людей оно становится буквально окном в мир — по словам **Джунити Усэба (Junjity Ushiba)**, доцента реабилитационного центра при университете Кейо, с помощью шлема можно вести полноценную онлайн-жизнь: заниматься веб-серфингом, общаться с другими людьми в чатах и даже посещать онлайн-выемки магазины.

Впервые ученые применили эту технологию, чтобы помочь больным параличом людям поселиться в виртуальном мире Second Life. Японцы заметили — когда больные «представляют» движения, активность мозговой деятельности у них увеличивается, что позволяет восстановить некоторые утраченные функции мозга. Пока что технология проходит испытания, но ее создатели надеются, что с ее помощью удастся заново научить людей двигаться.



Изобретение японских ученых в сочетании с Second Life позволяет парализованным людям вернуться к нормальной жизни. Пока лишь виртуально, но это только пока.

АНОНСЫ



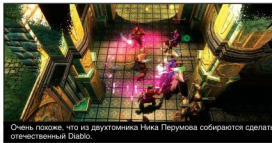
Мечи наголо

«1C» СДЕЛАЕТ RPG
ПО МОТИВАМ КНИГИ
«АЛМАЗНЫЙ МЕЧ,
ДЕРЕВЯННЫЙ МЕЧ»

Еще одной книге отечественного писателя предстоит стать основой для отечественной же игры. «1C» и **Primal Software** создадут экшен-RPG по мотивам двухтомника **Ника Перумова** «Алмазный меч, деревянный меч». Книга рассказывает о том, что когда-то дано люди победили зльфов, гномов, орков и дану (почти те же эльфы), поработили их и основали огромную Империю. Однако у «угнетенных» народов, а именно гномов и дану, остался один не разыгранный козырь — алмазный и деревянный меч, соответственно, которые появляются раз в зное ко-

личество лет и делают своих обладателей непобедимыми. Но если эти артефакты встретятся в бою, случится конец света.

Играть нам, судя по всему, предстоит за Феса, наемного убийцу с весьма загадочным прошлым (этот средневековый Хитмен), который невольно оказался в центре событий. Известно об игре пока что крайне мало. Нас ждет двадцать локаций, заселенных позависшими из книг обитателями, а среди особенностей числится тот факт, что тип применяемого удара или заклинания будет зависеть от траектории движения мыши. Для Ника Перумова это уже не первая RPG — см. «Не время для драконов». Для **Primal Software** грядущая RPG тоже не дебют, хотя их «Волкодав: Меч Серого Пса» вызвал у игроков весьма смешанные чувства.



Очень похоже, что из двухтомника Ника Перумова собираются сделать отечественный Diablo.



● Osson Studios приступила к разработке первого adventure раск к неувядающей Neverwinter Nights 2 (скриншот взят из оригинала, картинку из аддона пока нет). В Mysteries of Westgate нас ждет 15 часов геймплея — сюда уместится интрига вокруг города Вестгейт и некоего могучего артефакта, новые локации, монстры, три дополнительных спутника, свежая музыка и т.д.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Говорит и показывает УИЛЛ РАЙТ

ЛЕГЕНДАРНЫЙ РАЗРАБОТЧИК ПРОЧИТАЛ
ОБШИРНУЮ ЛЕКЦИЮ

Автор SimCity, The Sims и потенциального хита Spore Уилл Райт (Will Wright) посетил штаб-квартиру Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA), чтобы прочитать лекцию на тему «Интерактивные развлечения» — старшей форма искусства». В частности, он назвал свою любимую платформу, признался, что считает лучшим игровым манипулятором компьютерную мышь, и предсказал грядущее разнообразие игровых жанров.

А начал Райт с того, что считал любовный документ — свидетелем того, как люди в свое время относились к только наचा-

щим издаваться литературным романам: «Свободный доступ к романам и письмам отравляет умы молодых людей и разрушает их мораль». Так что, по словам Райта, компьютерные игры далеко не первые, кто столкнулся с активным неприятием — такой реакции поначалу удостоивались все массовые увлечения, от театра до рок-н-ролла. «К сожалению, многие люди относятся с такими же предрассудками к играм, — сказал Райт. — Но на самом деле есть столько полезных, интересных игр». Впрочем, по мнению создателя The Sims, сейчас игровая индустрия выглядит довольно серо («Dungeons & Dragons, спорт и



Во время лекции Уиллу Райту несколько раз задавали вопрос о том, почему Spore не снабжен приставкой «Sim».

сплошная война»), но в будущем все это сменится таким разнообразием, которое сейчас и представить сложно.

Назвал Райт и свою любимую игровую платформу — впрочем, здесь обошлось без сюрпризов, таковой оказался компьютер (среди портативных платформ мэтр отдаст предпочтение Nintendo DS). «Я люблю

мышку, — признался Райт. — На мой взгляд, это одно из самых элегантных устройств, созданных человечеством». А впоследствии он рассказал, что руководителю EA в свое время всячески противились разработке The Sims («Кому нужна игра про чистку туалетов?»). И Райту с трудом удалось выпустить персонал для работы над игрой.

СКАНДАЛЫ

Снова В ОПАЛЕ

БРИТАНСКИЕ ЦЕНЗОРЫ
ПО-ПРЕЖНЕМУ
НЕ ПРОПУСКАЮТ
MANHUNT 2



«Говорите, Manhunt 2 в Британии выйдет только через ваш труп? Нет проблем...»

Английские цензоры из BBFC официально отказали обновленной версии Manhunt 2 в британском гражданстве. В отличие от своих американских коллег, они считают изменения недостаточными. Rockstar и Take-Two намерены вновь подать апелляцию на их решение.

Директор BBFC Дэвид Кук (David Cooke) признал, что игра действительно стала выглядеть более пристойно, однако допустить ее в приличное общество, считает он, пока еще нельзя. Главная претензия — творение Rockstar по-прежнему сводится к беспорядочному истреблению людей (гм, а чего они еще ждали от Manhunt 2?), хотя сам процесс стал менее кровавым и садистским по сравнению с первой версией.

Однако Rockstar и Take-Two

не намерены больше идти на уступки — они считают требования цензоров недопустимыми и намерены и дальше добиваться права издать игру через Video Appeals Committee (специальный комитет, созданный как раз для разбора жалоб на BBFC). А отношение BBFC они считают примером предубеждения по отношению к видеоиграм — та же BBFC не имеет ничего против кровавых хорроров, но на Manhunt 2 почему-то ополчилась.

Самое любопытное то, что любой обладатель чипованной PS2 уже и так может поиграть в исходную, цензурированную версию Manhunt 2 — в октябре по вине одного из сотрудников Sony Computer Entertainment Europe произошла утечка игры в интернет, и теперь она продается везде, в том числе и у нас. Провинившийся сотрудник был немедленно уволен.

ИНДУСТРИЯ

ЗА СВОБОДНОЕ КОПИРОВАНИЕ

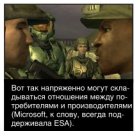
АМЕРИКАНСКИЙ СОЮЗ
ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
ВИДЕОИГР ВСТУПИЛ
В КОНФЛИКТ С ESA

«ЕКА против ESA за FUA против DMCA» — примерно так эта новость звучала в новостных лентах. Попробуем разобраться погостом. Американская ассоциация производителей развлекательного софта (ESA) вступила в конфликт с Ассоциацией потребителей этого самого софта (ЕСА) из-за законопроекта, известного как Fair Use Act (FUA). Билль этот вносит серьезные коррективы в Digital Millen-

ium Copyright Act — Закон об авторских правах в цифровом тысячелетии.

DMCA, в частности, объявляет вне закона нелицензированное копирование и создание инструментов для этого. Но предлагаемый законопроект вносит в него немалое число исключений, разрешающих легально обходить принятые для защиты от копирования меры: для сугубо личных целей, к примеру, или чтобы «минимизировать рекламное или вызывающее раздражение содержание». Также закон делает исключение для людей, которые занимаются созданием и распространением материалов, помогающих обойти защиту (окажем, делают чипы для приставок), если они намерены использовать плоды своего труда в «важных, некоммерческих целях».

ESA уже заявила на своем сайте, что всегда противилась и будет противиться попыткам ослабить значение DMCA. Их оппоненты и сами признают, что необходимо соблюдать тонкий баланс между пиратством и правами потребителей. По словам президента ESA Холла Халпина (Hal Halpin), «мы признаем необходимость защищать интеллектуальную собственность, но при этом стараемся защищать права потребителей».



Вот так напряженно могут складываться отношения между потребителями и производителями (Microsoft, к слову, всегда подерживала ESA).

● В ноябре «Бука» выпустит очередную «аналогическую» хвост — на этот раз о приключениях гостей с Крайнего Севера. Разработчики, однако, уверяют, что «Чучка в большом городе» не будет сводиться к пародии на старых шуток, а покажет густоту современных стереотипов.



МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ



Не копируй, и да не осужден будешь ESA ОЗАБОЧЕНА ТЕМ, ЧТО ЗА ПРЕДЕЛАМИ США НИКОГДА НЕ СПЕШИТ ПРИНИМАТЬ АНАЛОГИ DMCA

Американская ассоциация производителей развлекательных программ (ESA) выразила полную поддержку одностороннему Digital Millennium Copyright Act (DMCA) — Закону о защите авторских прав на цифровую продукцию. Этот закон приняли еще в 1998 году, он объявляет преступлением не только пиратское копирование как таковое, но и создание всевозможных программ (к примеру, взломщиков паролей), облегчающих распространение контрафакта или нелегальный труд. Также DMCA запрещает выкладывать в интернет для свободного доступа игры и другую интеллектуальную собственность. О поддержке зако-

на со стороны ESA заявил исполнительный директор Майк Галлахер (Mike Gallagher) на специальном саммите, организованном Торговой палатой США.

Галлахер подчеркнул жизненную необходимость закона, который позволяет компаниям «получить максимальную прибыль». Сделал он и еще несколько заявлений — в частности, назвал Штаты «мировым маяком в темном море борьбы с пиратами» и посоветовал, что другие государства не

спешат принимать DMCA. Также на саммите прозвучала мысль, что европейские страны нарочно не спешат помогать США в антипиратской борьбе — на самом деле они завидуют «мощи, таланту и шоу-кару» таких американских компаний, как Microsoft и Intel.

То, что ESA действительно готова всегда и везде нести людям светлую идею о лицензиях, не вызывает сомнений. Ассоциация даже для школьников подготовила программу, призванную к пленок

приучить их говорить «Нет!» пиратской продукции. ESA надеется, что воспитанные в соответствии с принципами уважения к авторским правам дети смогут повлиять и на своих несознательных родителей. Подготовлен даже набор красочных иллюстрированных пособий, главными героями которых являются некая команда борцов с нелегальной продукцией под названием «G-Team». Все это весьма актуально в свете последних покушений на DMCA.

ПОМНИ О ДЕТЕЯХ

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ESA ОБНАРОДОВАЛ СВОИ ПЛАНЫ ПО РОССЕЮЩЕЮ ДО ЖЕЛТЫХ УЛОВ ИНФОРМАЦИЮ О ВАЖНОСТИ КОПИРОВАНИЯ...



©CHRISTENKO

ПОДРОБНОСТИ



Красная миля

ИГРОЙ SIN CITY
ЗАЙМУТСЯ ПРОДЮСЕРЫ
THE DARKNESS
И THE CHRONICLES
OF RIDDICK

Red Mile Entertainment, объявившая в мае, что делает игру по мотивам «Города грехов» (фильма и комиксов сразу), дала понять, что обращается с лицензией будет весьма серьезно. Дабы качественно передать атмосферу оригинала и сделать хо-

рошую игру, разработчики пригласили в помощь продюсеров таких проектов, как The Red Star, The Darkness и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

Ответственным за геймдизайн и сюжет назначен Флинт Дилле (Flint Dille), из-под которого вышли сюжеты Dead to Rights и виртуальных похждений Риддика. Дилле уже пообещал для Sin City наличие старых героев, появление новых и непрерывные кровавые расправы в стиле оригинала. Правда, когда выйдет игра и на каких платформах, снова не сообщили.



По словам продюсеров, вот таких вот кадров в игре тоже будет хоть отбавляла.

topdevice
www.topdevice.ru

TDE 238
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На правах рекламы.

* 1460 руб.

г. Москва
г. Новосибирск
e-mail: info@vers.ru

тел / факс: +7 (495) 740-77-87
тел: +7 (383) 217-76-61
факс: +7 (383) 217-77-64

*Рекомендованная розничная цена.



● Несмотря на отказ 20th Century Fox и Universal Studios от экранизации Halo, отправить проект в киностудию камеру никто не стал. Как заявил Кен Кэмингс, представитель продюсера фильма Питера Джексона, студии Weta Digital и Weta Workshop уже ведут активную подготовку к будущим съемкам.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Вечера в кругу Halo

ЭКШЕН ОТ BUNGIE ПОМОГАЕТ НЕСТИ СЛОВО БОЖЬЕ

Американские священники с успехом доказали, что даже игры (в глазах многих являющиеся рассадником зла и преступности) можно использовать для проповедования добра. Причем богоугодный пример подано не какое-нибудь рекламное произведение, специально написанное по заказу церкви, а Halo 3, где заповедь «Не убий» обычно нарушается с частотой не реже одного раза в пять секунд.

Несмотря на это, церкви и общественные организации активно используют Halo 3, чтобы привлечь внимание подростков и найти с ними общий язык. Один из способов — проведение «вечеров в кругу Halo», на которых образ Мастера Чифа используется как пример во время

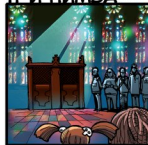
обсуждения темы добра и зла. По словам священника из Миннесоты Дэвида Дрекслера (David Drexler), Halo 3 — одна из немногих вещей, интересных

несовершеннолетним и при этом не являющихся сексом, алкоголем или наркотиками (лестная характеристика американской молодежи, нечего сказать).

Устраивать проповеди «именем Halo» помогает ассоциация Christian Gamers Online. Ее основатель Кедрик Кенерли (Kedrick Kennerly) дал простой от-

вет на вопрос о насилии в экшене: «Я ведь стреляю не в людей, а в пиксели на экране». Тем не менее далеко не все церковные деятели и прихожане демонстрируют подобную терпимость. По мнению многих, творение Bungie и другие игры превращают убийства в развлечения, поэтому церковь должна осуждать их.

ТРИ НИМБА HALO 3



P.S. ОТСТРЕЛ КОМАНДАНТОВ САНКЦИОНИРОВАН ВАТИКАНОМ?

ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ПОДРОСТКОВ В СВОИ РЯДЫ МНОГИЕ АМЕРИКАНСКИЕ ЦЕРКВИ И МОЛОЖЕЖЕНЫЕ ЦЕНТРЫ ПРОВОДЯТ СПЕЦИАЛЬНЫЕ «ВЕЧЕРА В КРУГУ HALO».



©CHRISTENKO

ИНДУСТРИЯ



EA ЖДУТ РЕФОРМЫ

ВЕРНУВШИЙСЯ
В ИЗДАТЕЛЬСТВО
ДЖОН РИЧТИЕЛЛО
НАМЕРЕН УСТРОИТЬ
СВОЕЙ КОМПАНИИ
ХОРОШУЮ ВСТРЯСКУ

В Electronic Arts продолжают изменения, начавшиеся несколько месяцев назад (тогда издательская деятельность компании была сведена к четырем лейблам, одним из которых стал EA Sims). Но руководство на этом, похоже, не успокоилось. Неизвестный сотрудник EA Mythic сооб-

щил сайту Destructoid.com, что исполнительный директор издательства Джон Ричтиелло (John Riccitiello) планирует в EA большие реформы с тем, чтобы увеличить ее эффективность. EA Mythic и EA Redwood Shores уже получили распоряжение о том, чтобы они привели свои расходы в соответствие с объемами выручки.

Кроме того, Electronic Arts сделала ценное приобретение — купила Holdings Corporation, владельца BioWare и Pandemic Studios. По словам одного из руководителей EA, таким образом компания намерена компенсировать недостаток выпускаемых игр RPG и экшенов, а купленные студии как раз проявили себя в этих жанрах.



Если EA искала себе производителя RPG, то BioWare — вполне подходящий вариант. Mass Effect не даст соврать.

ДРЕВНЕРУССКИЙ файтинг

CATS WHO PLAY
ДЕЛАЕТ ИГРУ
ПО МОТИВАМ БЫЛИН

Дожили — след за «русскими квестами» нас ждет файтинг с самым, что ни на есть национально-историческим колоритом. А именно — «Три богатыря» от студии Cats Who Play. В наличии, как и положено, трое русских витязей с картины Васнецова, а также Чудо-Юдо, тевтонские рыцари и монголо-татарская Орда.

В процессе прохождения можно будет моментально пе-

рехлестаться между тремя героями, каждый из которых исполняет свой стиль боя и обладает специальными приемами. К примеру, Добрыня мастерски владеет древковым оружием и (почему-то) навыком «прыжок с шестом», а Илья Муромец может хватать одних врагов и бросать в других.

Несмотря на нарочито мультяшную графику, нам обещают настоящий файтинговый геймплей и реалистичную физику. Также «Три богатыря» могут похвастаться многочисленными анимационными роликами и «богатырским юмором». На прилавках игра должна появиться уже в начале следующего года, причем сделать ее сразу для Xbox 360 и PC.



Это, конечно, немного непохоже на картину Васнецова. Можно даже сказать, совсем не картина...



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель, разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
4 декабря 2007 года	The Golden Compass	SEGA/Shiny Entertainment	Игра по фильму «Золотой компас».	70%
4 декабря 2007 года	Universe at War: Earth Assault	SEGA/Playgroup Games	Имплементация снова покусавшихся на Zeroes. А мы, стало быть, ее защищаем.	70%
Комки 2007 года	Building & Co	Blackbox/Creative Patterns and Pseudo Games	Постройка города от «до» до проектирования до дизайна помещений.	70%
Комки 2007 года	Panzer Killer!	Strategy First/Digital Fusion	Аркадный танковый симулятор в декорации Второй мировой.	75%
Комки 2007 года	Shadowgrounds Survivor	Meridian/Frozenbyte	Продолжение негитовского шутера рассказчик, что происходило в другой колонии параллельно с оригинальным игрой.	75%
Комки 2007 года	Sunrise	TML Edition	Третий другой запущен эксперимент, но все пошло наперекосяк. Разработать по-настоящему будем мы.	70%
Начало 2008 года	A Vampire Story	Autumn Moon Entertainment/Autumn Moon Entertainment	Былший дурачком, а ныне псевдореалистический квест по очаровательной атмосфере.	75%
Начало 2008 года	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft/Gearbox Software	То же вайд, что и раньше, только в неистовом обертке.	80%
Начало 2008 года	Drakensang: The Dark Eye	Arcoxia Games/Redon Labs	Эпичная (как обещают) CRPG с уклоном на действие в группе компаньонов.	70%
Начало 2008 года	Dracula: Origin	Pocus Home Interactive/Progressive Game Development Studio	Сан Хелсбург снова выходит на тропу войны против Дракулы.	70%
Начало 2008 года	Left 4 Dead	Valve Software/Turtle Rock Studios	Шутер про зомби, дающий ставку на кооператив.	80%
Начало 2008 года	Punished: Black Plague	Paradox Interactive/ Frictional Games	История и заключительная серия бедственного, но очень странного ужасника.	75%
Начало 2008 года	Sacred 2: Fallen Angel	Take-Two Interactive/Ascend Entertainment	Продолжение Sacred. Серафима снова с нами.	75%
Начало 2008 года	The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts/EA Redwood Shores	История Симсов на необитаемых островах.	75%
22 января 2008 года	Pirates of the Burning Sea	Plying Lab Software/Plying Lab Software & Alchemist	Морская MMORPG, известная в России как «Корсары онлайн».	80%
25 января 2008 года	Assassin's Creed	Ubisoft/Ubisoft Montreal	Это игра про... да вы и сами знаете, правда?	ХИТ
Январь 2008 года	Insecticide	Gamecock Media Group/Crackpot Entertainment and Creal Studios	Квест и экшен в одном лице про человекоподобных насекомых.	75%
Январь 2008 года	Field Ops	Puzzle Interactive/Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеют ли разработчики совместить несовместимое?	70%
Январь 2008 года	FatOut: Head On	Empire Interactive/Bugbear Entertainment	Тяжелая пародия на FatOut 2. Неиспользуемая графика, 11 соперников вместо 8 и раздуванность, когда и все в конце месяца.	80%
4 февраля 2008 года	The Wheelman	Midway/Midway Studios Newcastle and Tigon Studios	Криминальный автомобильный экшен с Вэнсом Диланом в главной роли.	75%
5 февраля 2008 года	Merchants 2: World in Flames	SEGA/Arts/Pandemic Studios	Первая часть «GTA по наемникам» до PC не доделана. Зато вторая уже почти закончена в нашей кошке.	80%
5 февраля 2008 года	The Club	Electronic Arts/EA Creations	Стань участником подпольного боксерского клуба и переищи все на грани.	75%
12 февраля 2008 года	Frontlines: Fuel of War	THQ/Kaos Studios and Demigore Studio	Масштабный многопользовательский шутер на Unreal Engine 3.	80%
12 февраля 2008 года	The Sims 2: Hobbies	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Без комментариев.	75%
Февраль 2008 года	Sins of a Solar Empire	Starlock Entertainment/Invidual Games	Представьте, что полюбившую кооперативную стратегию перенесли в реальное время. Получите Sins of a Solar Empire.	70%
Февраль 2008 года	So Blonde	Arcoxia Games/Wizardbox	Натуральная блондинка, не знающая хлопот, попадает в эпоху коротких пиратов.	70%
3 марта 2008 года	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts/EA Los Angeles	Адапн с C&C 3 рассказчик о том, как Кейн захватывал мир до и после Третьей мировой войны.	80%
4 марта 2008 года	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft/Ubisoft Shanghai	Стратегия, где плюс нужен больше, чем мышца и кокаина.	85%
11 марта 2008 года	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft/Ubisoft Montreal	Сини теперь — враг государства номер один. Теней нет, а толпа — лучшее укрытие.	ХИТ

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля: История осыни подпольных»)	29 ноября 2007 (Гарманию) 13 декабря 2007	Siege Dungeon Siege	Уилл Болл/Джейсон Стейтман, Рай Льюта, Джон Рид-Дэвис	убебон
Alien vs. Predator: Requiem («Чужие против Хищника 2»)	29 декабря 2007/10 января 2008	Серия Alien vs. Predator	Коген и Грег Страд/Мануэль, Стивен Паскуаль, Рубен Зинковски, Шарон Эппс	80%
Alice	Июль 2008—	American McGee's Alice	Маркус Ниссен/Сара Мисхель Гестер	75%
Biohazard: Degeneration	2008—	Серия Resident Evil	—	80%
Far Cry	2008—	Far Cry	Уилл Болл/Тит Швабер	убебон

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправлялись в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Arish: Battle of the Gods	Daedalic Entertainment/Deck13 Interactive	Третья часть коварного квеста вводит нас в конфликт между египетскими богами.	75%
Beowulf	Ubisoft/Ubisoft Triax	Игра по одноименному фильму Роберта Земекиса.	75%
Championship Manager 2008	Eidos Interactive/Beautiful Game Studios	Традиционный футбольный менеджер. Из нового обещают мультиплеер за одним компьютером.	75%
Crysis	Electronic Arts/Crytek	Crytek снова совершает графическую революцию в жанре шутеров от первого лица.	ХИТ
Darkwatch: Withers in Pursuit of Lash Horder	Lighthouse Interactive/Zothrope Interactive	Средний-преступный квест про убийство некоего богача, возмеченного в оккультной дате.	75%
Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	Square Enix	Очередной аддон для уже порядком пострадавшего Final Fantasy XI.	75%
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ/Ubisoft Games	Автотрек, ориентированный по Need for Speed и увлекательный онлайн-режим Test Drive Unlimited.	75%
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos Interactive/O Interactive	Наемники и полицейский выходят на свободу.	85%
Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts/EA Black Box	Простой, стрип-рейтинг, да здравствуют спортивные гоночки на дорогах и быстрой езды машины.	80%
Soldier of Fortune: Payback	Activision Value Publishing/Cauldron	«Солдат удачи» возвращается спустя пять лет заточения.	75%
The Last Crown: A Ghosthunting Adventure	Gut Game Entertainment/Dunking Room	Квест о современном околесице за призраками от Джона Кована — создателя Dark Fall.	75%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.



● Издательство «Русобит-М» публикует эксклюзивно посмертные распространения пиратской версии «ДЖАЗ: Работа по найму» и призвало быть бдительнее при покупке игры. По словам издателя, нелегальная версия, появившаяся в продаже ранний официальный релиз, является незавершенной и содержит критические ошибки.



ИНТЕРЕСНОСТИ

БЕЛИЧ ПОБЕЕТ Мастер Чифа?

GTA 4 СЧИТАЮТ
ПЕРСПЕКТИВНЕЕ HALO 3

Помните описанную в прошлом номере лихорадку под названием «Релиз Halo 3» — с разглагольствованиями вездорожников, миллионными продажами и восковым памятником Мастеру Чифу в полный рост? По мнению аналитика Майка Хики (Mike Hickey) из компании Janco

Partners, еще большей феерией может стать отложенный до весны выход GTA 4. По крайней мере, рекорд Bungie по предпродажам (1,5 млн копий) и спросу в первую неделю (4,4 млн копий) легко может быть побит.

Halo 3, говорит Хики, сыграло на руку то, что игра вышла на волне роста популярности Xbox 360 и при явном дефиците качественных игр (а BioShock, Eternal Sonata и Stranglehold тогда что такое?). Однако потенциальная аудитория GTA 4 будет в разы больше — в первую очередь благодаря самому Halo 3

(продажи консоли после выхода игры выросли втрое). К тому же «бандитский симулятор» от Rockstar, помимо поклонников американской приставки, зацепит еще и владельцев PS3.

Что касается конкуренции, то график выхода игр весной отнюдь не лестит хитам, так что GTA 4 сможет привлечь к себе всеобщее внимание. Хотя attach rate игры, как и у нового Halo, должен составить примерно 46% — то есть на сотню приставок будет точно так же приходится 46 экземпляров игры, просто этих самых сотен будет больше. Так



Огонит ли сербский эмигрант космического «спартанца»? Ответ мы узнаем весной.

что, делает вывод Майк Хики, по самым скромным подсчетам, приключения Нико Белича в первую неделю продаж разойдутся тиражом 6,2 млн копий, заметно превысив достижение Bungie.

ИНДУСТРИЯ

Крещение ОГНЕМ

КАЛИФОРНИЙСКИЕ
ПОЖАРЫ ЕДВА
НЕ ПАРАЛИЗОВАЛИ
РАБОТУ MIDWAY

Издательство Midway вынуждено было срочно скорректировать свои планы из-за разгула стихии — бушевавшие в Калифорнии лесные пожары вынудили спешно эвакуироваться сотрудников компании из офиса в Сан-Диего. Именно там находится подразделение Midway Home Entertainment, отвечающее за всю издательскую деятельность компании.



Испытание огнем Midway прошла с честью — ни один из проектов не был отложен (больше всего, конечно, душе болела за BlackSite: Area 51). На очереди следующее испытание — ждем, когда в Калифорнии будет наводнение. Зермелеросение уже было почти одновременно с пожарами.

Надо отдать Midway должное, испытание она выдержала с честью — все необходимые материалы оказались вывезены, а эвакуированный персонал был переведен на удаленный режим работы. Так что график выхода игр, по заверениям представителей компании, ничуть не изменился.

ЧЕМУ УЧИТ история

THE HISTORY CHANNEL
РАССКАЖЕТ О СТОЛЕТ-
НЕЙ ВОЙНЕ

Американский телеканал The History Channel, увлеченный в этом году совместно со студией Slitherine Software выпустить



Битва фанатов «Спартака» с болельщиками «Динамо» пока идет с переменным успехом...

АНОНСЫ

стратегию The History Channel: The Great Battles of Rome, не намерен останавливаться на достигнутом. Разработчики делают логичный шаг вперед — их новый проект называется The History Channel: The Great Battles of the Middle Ages и расскажет уже о Столетней войне между Англией и Францией.

Никаких кардинальных изменений, кроме переименования во времени, не предвидится. Нас по-прежнему ждут масштабные побоища, воссозданные в максимальном соответствии с учебниками истории, а в перерыве между ними будет демонстрироваться научно-познавательное видео в исполнении самого History Channel. Платформы пока не названы, дата выхода — будущий год.

АНОНСЫ

Адская кухня

МОНРЕАЛЬСКАЯ СТУДИЯ
LUDIA ДЕЛАЕТ ИГРУ
ПО МОТИВАМ ШОУ
HELL'S KITCHEN

Канадская студия Ludia заявила о том, что намерена выпустить интерактивную версию популярного на Западе кулинарного шоу Hell's Kitchen. Контракт уже подписан, и проект, приуроченный к выходу четвертого сезона передачи, должен появиться в следующем году на «ясых основных платформах, включая PC».

Суть шоу заключается в том, что приглашенные повара со-



Одной из главных причин успеха шоу стала харизма ведущего Гордона Рамсея, а также его комментарии в адрес участников, не обремененные лишней сдержанностью.

ревнуются под руководством Гордона Рамсея (Gordon Ramsay), бывшего игрока в американский футбол, прославившегося своей манерой высказывать негативные оценки в резкой форме. Единственное, о чем не обьявила Ludia, — что именно предстоит делать игрокам.

И снова в суд

ОЧЕРЕДНОЙ ЭТАП ПРОТИВОСТОЯНИЯ EPIC GAMES И SILICON KNIGHTS

«Эпическое» судебное противостояние между Epic Games и Silicon Knights растянется как минимум на год, несмотря на то, что появились первые подвохи. Наконец вступил в дело и суд, отказавшись отклонить иск Silicon, как того требовали «эпики». Но на этом, похоже, дело останавливается — обеим сторонам дан срок на сбор доказательств аж до 2 июня 2008 года. Хотя они могут не торопиться — эксперты свое мнение обнаружат только 29 августа того же года.

Напомним, Silicon обвинила

СКАНДАЛЫ



Про Epic Games и Silicon Knights скоро можно будет сказать «судились, они долго, счастливо и умерли в один день».

создателей Gears of War в том, что те не представили им в срок работающую версию Unreal Engine 3, из-за чего им в спешке пришлось писать свой движок. Epic, в свою очередь, заявили, что Silicon создали свой движок на базе их творения. Между делом Silicon уже успела проговориться, что спорный движок ляжет в основу их нового проекта для Sega, игры с «уникальной системой использования камер».



● Лондонская студия Bileme Games делает игру об истории автомобильной «Феррари». Авторами гоночного симулятора, в котором нам придется управлять едва ли не всеми моделями итальянской компании, станут люди, работавшие над Grand Turismo, GTR 2 и GT Legends. Дата выхода пока неизвестна.

AVerMedia
www.avermedia.ru

Будь ГОТОВ С НОВЫМ
поколением
ТВ-тюнеров
от AVerMedia!



AVerTV Hybrid Express Slim



AVerTV Hybrid Volar HX

Warcraft

КАК УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

КОМИКС

ПО ВСЕЛЕННОЙ
ОТ BLIZZARD ПОМОЖЕТ
ПРИ ПОДГОТОВКЕ
К ЭКЗАМЕНАМ

В США будет издан комикс по вселенной Warcraft, который станет одним из новых учебных пособий для подготовки к тесту SAT (это нечто вроде нашего ЕГЭ). Собственно, Warcraft: Dragon

Hunt вышел еще в 2005 году, но в новом варианте диалоги между героями будут переписаны таким образом, чтобы включать необходимые для сдачи SAT знания. Подобным образом будет переиздана целая серия комиксов.

Оригинальный Dragon Hunt является первой частью The Sunwell Trilogy, которая была издана силами японского издательства Tokyopop. Он был сочинен Ричардом Кнаком (Richard Knaak), автором нескольких книг по мотивам Warcraft и Diablo, а иллюстрации принадлежат известной мангаке Жэ-Хван Ким (Jae-Hwan Kim).



World of Warcraft как пособие по биологии: «Запомните, дети, даже эльфы летают — главное, поймать ворону побольше».

И ВСЕ-ТАКИ «да»

ЭКРАНИЗАЦИЯ TEKKEN
ВСЕ ЖЕ СОСТОИТСЯ

Фильм по мотивам Tekken, одного из самых популярных консольных файтингов, вновь подает признаки жизни. Как известно, впервые слухи о нем появились в 2002-м, когда компания Crystal Sky Pictures купила права на экранизацию. Спустя два года фильм снова дал о себе знать, на этот раз в привязке к студии Dimension Films. И вот теперь сайт



Первый постер Tekken, что ни говори, предельно «информативен».

ComingSoon.net сообщает, что экранизацией займется

Sony Screen Gems, а на экраны он попадет в 2009-м.

Пока что единственным свидетельством работы Screen Gems является первый постер с изображением металлической конструкции в форме буквы «Т», над которой написано некое стихотворение. В нем говорится, что после большого конфликта на смену правительствам пришли семь корпораций, мощнейшая из которых называлась Tekken.

И еще о японских экранизациях — тот же сайт сообщил, что съемки фильма по мотивам серии Onimusha начнутся в апреле будущего года.

EA узнала «Формулу»?

ПОСЛЕ ДОЛГОГО ПЕРЕРЫВА EA МОЖЕТ СДЕЛАТЬ
НОВУЮ ИГРУ ПРО «ФОРМУЛУ-1»

Electronic Arts может вернуться к созданию автосимуляторов по «Формуле-1». Слухи об этом поползли после со-

общения британского таблоида The Sun о том, что серебряный призер и главное открытие прошедшего сезона Лью-



В последнее время главным вкладом EA в гоночные симуляторы (с изрядным все в порядке — см. NFS и Virtua) является постепенно умирающая серия NASCAR. Последняя часть за номером «08», представленная на картинке, разошлась скромным тиражом 205 тыс. копий. Так что интерес EA к «Формуле-1» вполне понятен.

СЛУХИ



ис Хэмилтон (Lewis Hamilton) подписал с EA договор о своем участии в играх для Xbox 360 и PS3 в 2008 году. Следует напомнить, что подобным же образом развивались события, когда закладывался фундамент для серии NBA Live, NASCAR и Madden NFL.

Другой аргумент «за»: до конца года контракт на эксклюзивное право создавать игры про «королевские гонки» принадлежит Sony, но не известно, будут ли японцы продлевать его. EA свои планы пока тоже не обнародовала. Руководитель EA Sports Питер Мур (Peter Moore), когда его спросили о такой возможности, ответил: «Хороший вопрос».



● Propaganda Games объявила, что экшен Turkok все-таки выйдет не только на Xbox 360 и PS3, но и на PC. Это не то чтобы новость (мы об этом писали еще летом), но теперь все официально, в не на уровне «мы пока этого говорить не можем, но вы же помните».

ИНТЕРЕСНОСТИ

PC нон-грата

КИТАЙСКИЕ СТУДЕНТЫ ОСТАЛИСЬ БЕЗ КОМПЬЮТЕРОВ

Китайские чиновники в целях повышения успеваемости пошли на весьма оригинальные меры — запретили студентам пользоваться компьютерами. PC объявлены вне закона в общежитиях нескольких университетов Нанкина, Шанхая и провинции Чжэцзян. Запрет касается даже тех студентов, чьи специальности напрямую связаны с компьютерами (правда, здесь запрет распространяется лишь на первый год обучения). Для китайцев это не первый опыт борьбы с компьютеризацией учебного процесса — несколько лет назад такие ограничения вводились в центральном университете провинции Хубэй.

Дело тут не в том, что власти Поднебесной хотят научить студентов считать в уме, писать

иероглифы от руки и сдавать собственные работы вместо скачанных из интернета. Власти хотят отучить студентов от компьютерных игр. Особенное беспокойство у них вызывают онлайн-игры — их аудитория в Поднебесной стремительно выросла до 30 млн человек, причем в массе своей за счет

молодых людей. По общему мнению, достаточно было бы просто ограничить доступ в интернет, однако чиновники стоят на своем. Так что теперь если кто-то из китайских студентов в указанных провинциях и захочет пользоваться компьютером в общежитии, то пронести его придется «под полой».

ВЫ К НАМ УЧИТЬСЯ?



CHRISTENKO

Экшен

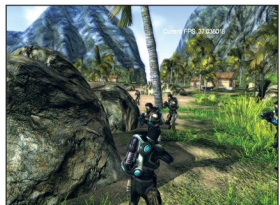
ПРО «КОТИКОВ»

СТУДИЯ «БИАРТ» ДЕЛАЕТ МОРСКОЙ ШУТЕР

Московская студия «Биарт», знаковая по недавнему «Дайверу», продолжает гнуть морскую линию. В ее новой игре, Underwater Wars, мы возьмем под свое командование «морских котиков» США и будем сражаться против китай-

ских милитаристов — те как раз пытаются оккупировать Тайвань, что грозит обернуться ядерной войной.

В общей сложности предстоит 12 миссий трех сортов — подводные операции, миссии на поверхности и захват морских баз. На дефицит техники жаловаться не приходится: доступно все — от мини-субмарин и гидроускорителей до «достоверно воссозданных образцов ранее засекреченного подводного оружия». Игра предназначена для PC и Xbox 360, а на прилавках должна появиться в 2009 году.



Скоро у нас появится возможность сыграть за спецназовцев-иктиандров.

АНОНСЫ

Распродажа

В SONY

КОМПАНИЯ МОЖЕТ ПРОДАТЬ ДВА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Sony распродает свои подразделения — по крайней мере, так гласят слухи. Один из них уже подтвердился — корпорация объявила, что продает 60% производственных мощностей, используемых для сборки процессора Cell (сердце PlayStation 3), своему партнеру, компании Toshiba. Кроме того, говорят, что продажа — полной или частичной — могут подвергнуться еще два подразделения.

Компания уже пригласила специалистов для оценки имущества Sony Pictures Imageworks и Sony Pictures Animation. Пока, впрочем, Sony готова продать

лишь по 50% акций каждой студии. Первая из них уже 15 лет создает спецэффекты для кино, вторая занимается анимационными мультфильмами («Сезон охоты», «Лови волну»). На Sony Computer Entertainment и Sony Online Entertainment пока никто не покушается.



Некоторые горячие головы уже строят теории, что, продав производственные чипы для PlayStation, Sony намерена расстаться и со всей консолью.

ИНДУСТРИЯ

Работа над ошибками

— На обложке ноябрьского номера «Игромании» было ошибочно указано **Crusius**. На самом деле должно быть, конечно же, **Crusik**.
— В том же ноябрьском номере на стр. 52 не была пропущена информация о том, что издателем и локализатором Unreal Tournament 3 на территории России и стран СНГ занимается компания «Новый диск».
— И снова ноябрьский номер, только страница на этот раз 239-я. Там неправильно обозначен автор паззлаки из Resident Evil 4: должен быть Дмитрий Артюховин, а не Борис Трофимов.
— В октябрьском номере на стр. 45 было указано, что игра Kane & Lynch выйдет осенью 2008 года. В действительности релиз должен состояться в нынешнем номере, то есть на момент выхода этого номера игра уже должна быть в продаже.



● Casual Games Association пришла к выводу, что казуальные игры (такие как Bejeweled) активно приобретают женское лицо. 52,7% аудитории принадлежит к слабому полу, при этом 74% покупателей, приобретающих казуальки, — женщины.

● Журнал The Economist вручил «отцу Марко» Сигиру Миемото премию «За инновации в потребительских товарах». По мнению редакции, само имя Миемото стало синонимом видеоигр, а талант и «чутье японца» помогли вывести консоль в индустрию развлечений.

МАНИЯ

ИГРОВОЕ КИНО



«Анабиоз»

НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

ХОРРОР-ЭКШЕН

«АНАБИОЗ»

СТАНЕТ ФИЛЬМОМ

Экшен «Анабиоз: Сон разума» от киевской студии Action Forms получит кинооплощение. За экранизацию игры взялась компания Ledokol Bakhmatov Group, основанная бывшим генеральным продюсером украинской версии

Comedy Club Максимом Бакматовым, а сопродюсером фильма выступит владелец Action Forms Игорь Карев. Бюджет — \$3 млн.

Сюжет «Анабиоза» напоминает одновременно The Thing, BioShock и You Are Empty. Ни в чем не повинный полярник попадает на борт советского атомного ледокола «Северный ветер», который несколько десятков лет назад застрял во льдах. Герою предстоит встретиться с целым сонмом корабельных мутантов и увидеть прошлое глазами других персонажей.



В фильме «Нечто» Курт Рассел бился с чудовищами на арктической станции, а герои «Анабиоза» столкнулись с мутантами на застрявшем во льдах корабле.

ПОДРОБНОСТИ



Слова о возросшем уровне циничности и жестокости в «Санитарах подземелий 2» Гоблин подтверждает вот таким вот выразительным концепт-артом.

Дезинфекция-2

ГОБЛИН О «САНИТАРАХ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2»

Дмитрий «Гоблин» Пучков раскрыл некоторые подробности игры «Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом». Как и оригинал, игра разрабатывается творческим объединением «Полный Па» совместно с фирмой «1С» и повествует о планетарные «Матросская тишина». На сей раз нам расскажут о том, как разведгруппа «Ульяр» пытается найти своего пропавшего командира — сержанта Хартмана.

Переводчика вся Русь потянула на темную сторону — сиквел будет куда более мрачным, циничным и «гоблинским». Героям предстоит побывать как на равнинах (старых местах боевой славы), так и в горах. К погодным условиям добавится снег (греться предстоит опечетом), также обещано улучшение графики, звука и вообще всего, что только можно.

Московское Представительство Samsung Corporation: +7 (495) 797-25-47, www.samsungelectronics.ru, pleomax@samsung.ru

PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Сохрани в твердой памяти



Различные магазины:
Ботаника, +7 (495) 232-33-22, www.betalink.ru
Большой ветер - Цифровая, +7 (495) 730-30-75, www.digital.ru
Эльдорадо, +7 (495) 787-78-00, www.eldorado.ru

ММ, +7 (495) 544-43-33, www.m.ru
ММР, +7 (495) 633-26-63, www.mmr.ru
Сонет, +7 (495) 287-68-63, www.sonet.ru
Техноста, +7 (495) 777-6-777, www.technost.ru



SAMSUNG CORPORATION

Татьяна Сергеевна
Поткина



● Мгобы «защитнику Кейну» Дю Куку было не сучно заехать в грядущий САС 3: Kane's Wrath, EA пригласила ему компанию — известную по трилогии «Особь» актрису Наталью Хенкиеву (на фото) и Карла Ламби из сериала «Шпионка». Им достанут роли офицеров НОС.

ИНТЕРЕСНОСТИ



ПО МОТИВАМ Battlezone

БЫВШИЙ СОТРУДНИК
NASA ОПУБЛИКОВАЛ
«ШОКИРУЮЩИЕ»
СНИМКИ

Бывший руководитель фотослужбы лунной лаборатории NASA Кен Джонстон (Ken Johnston) обнародовал снимки, на которых, по его словам, зафиксированы свидетельства пребывания инопланетян на Луне. Предваряя свою пресс-конференцию, Джонстон уверял, что, как только он опубликует имеющиеся у него снимки, крупнейшие мировые державы буквально тут же бросятся строить космические корабли.

Если верить Джонстону, 40 лет назад во время высадки на



Если события и вправду будут развиваться в соответствии с сюжетом Battlezone, нас ждет либо глобальная космическая война, либо нашествие пришельцев (на скриншотах — Battlezone 2: Combat Commander).

Луну американские астронавты обнаружили и сфотографировали некие руины явно рукотворного происхождения. Также Кен утверждал, что была обнаружена технология антигравитации. Все это очень похоже на сюжет Battlezone (1998) от Activision — там, если помните, США и СССР, добравшись до инопланетных технологий, устроили галактическую войну за ресурс биометалл (в синкве 1999 года Battlezone

2: Combat Commander русских заменили пришельцы, которые на самом деле оказались не совсем пришельцами).

Снимки (якобы сохраненные вопреки воле руководителей NASA) Джонстон действительно предъявил — на них видны развалины городов, огромные сферические объекты из стекла, каменные башни и замки, которые висят в воздухе. Правда, в лучших традициях «мировых разо-

блений» все это выглядит очень нечетко — настолько, что вообще непонятно, что там изображено. Сама NASA пресс-конференцию полностью проигнорировала. Заявления Джонстона действительно выглядят невероятно, но, с другой стороны, NASA уже приходилось замалчивать информацию (к примеру, о пультах — космических источниках радио-, оптического и рентгеновского излучений).

ИНТЕРЕСНОСТИ



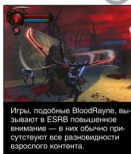
В ГОСТЯХ у сказки

ESRB РАССКАЗАЛА,
КАК ИГРЫ ПОЛУЧАЮТ
РЕЙТИНГ

Президент ESRB Патрисия Вэнс (Patricia Vance) устроила своеобразный день открытых дверей в текстовом режиме — то есть подробно рассказала, чем живет ее организация, как работают цензоры и что сделать, чтобы попасть в их число.

Итак, добро пожаловать в ESRB. Попасть сюда несложно — объявления о приеме на работу стараются развешивать в метро, где их могут увидеть самые разные люди. Особо при приеме на работу приветствуется опыт общения с детьми, хотя в целом команда цензоров очень разнообразна. Здесь вы можете встретить и подростков, и взрослых, и закоренелых геймеров, и поклонников казуальных игр, и даже тех, кто в нерабочее время вообще не играет на пушечный выстрел не пойдете. Впрочем, имена их держатся в секрете, дабы избежать давления на цензоров.

Перед началом работы будущие сотрудники проходят двухнедельный курс обучения,



Игры, подобные BloodRayne, вызывают в ESRB повышенное внимание — в них обычно присутствуют все разновидности взрослого контента.

где их учат основам рейтингования и предлагают поупражняться в оценивании на старых играх. После этого можно приступать к работе — каждое творение рассматривают как минимум трое цензоров. Они смотрят видео, присланное разработчиками, делают впечатлениями и затем путем голосования выносят свой вердикт.

В жаркую пору (летом — в это время оцениваются игры, выходящие на Рождество) ESRB может оценить до 150 проектов в месяц. Если разработчик пожелает внести изменения, чтобы снизить строгий рейтинг (как это было с Manhunt 2), новый вариант будут смотреть уже другие люди. Всего за время существования ESRB оценила более 15 тыс. игр, и, как отметила Вэнс, еще никто не пытался оспаривать их решения в суде.

АНОНСЫ



7.62 плюс еще немного

ДОПОЛНЕНИЕ УЖЕ В ПУТИ

«1С» вместе со студией «Апейрон» объявила о грядущем дополнении к тактической стратегии про наемников 7.62. В «7.62: Перезарядка» нам предстоит вернуться в знакомую латиноамериканскую страну, где гибель диктатора Альваро Дефенсы отнюдь не принесла мира: на границе по-прежнему продолжают стычки, а некая третья сила спит и видит, как бы наложить лапы на регион.

Разработчики обещают 25 часов геймплея, в который поместятся 12 миссий, а общее число стволов, соответствующих реальному прототипу, возрастет до 170. Появится новый режим схватки, который позволит выбирать оппонентов и сражаться с ними на любой карте. До прилавков аддон должен добраться вскоре после Нового года.



Аддон, похоже, не слишком изменит лицо 7.62 — все те же, все те же, все те же.

Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium



Детали решают всё

Satellite A200. Стильная мобильность вместе с удобством двухрежимного тачпада и богатством возможностей для развлечений Windows Vista® Home Premium.



Satellite A200-1M8

- Процессорная технология Intel® Centrino® Duo с процессором Intel® Core™ 2 Duo T7100 (1,8 ГГц, FSB 800 МГц, кэш-память L2 2 Мб)
- Лицензионная Windows Vista® Home Premium
- ATI Mobility™ Radeon® HD2600 (до 511 Мб с технологией HyperMemory™)
- 15,4" WXGA TFT TruBrite®
- 160 Гб HDD, 1 Гб RAM

Двухрежимная сенсорная панель



Dynadock — USB-порт
репликатор (DVI)



- ✉ Мгновенный доступ к фотографиям, электронной почте и Интернету
- 📌 3 клавиши для вызова любых выбранных вами приложений и файлов

www.toshiba.com.ru

Представлены в

БЕЛЫЙ ВЕТЕР
ЦИФРОВОЙ

www.digital.ru
+7 (495) 730-30-30

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

www.i-on.ru
+7 (495) 5-444-333



8-800-555-8-555



www.sunrise.ru



www.technopark.ru
+7 (495) 7-559-476

[illegible]

DVD магия

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В журнале каталог DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, скачайте или медленно работайте — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую оболочку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подробности конкурсов читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-магии» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыка в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекоммерческих клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Всем привет!

Как вы, должно быть, знаете, вот уже три номера назад у оболочки нашего со всех сторон замечательного DVD появился новый, современный движок. Сейчас он все еще находится в стадии тестирования и отладки, и мы делаем все возможное, чтобы поскорее довести его до ума (вот буквально в этом номере уже серьезно доработали плейер для просмотра видео).

Огромное спасибо всем, кто уже посылал свои отзывы и замечания относительно стабильности работы движка: вы нам действительно очень помогли. Однако если у вас по-прежнему что-то глючит, не запускается или просто нестабильно работает, обязательно пишите об этом на dvd@igromania.ru или оставляйте сообщения в специальной теме на форуме нашего сайта. И да — до тех пор, пока мы не убедимся в том, что новый движок идеально работает у большинства из вас, мы будем продолжать выкладывать все наши дисковые материалы и в старом варианте движка, и в альтернативной HTML-оболочке.

Еще из важного: не секрет, что в ближайшем будущем «Игромания» будет выходить не только в комплектации с одним и двумя двухслойными DVD, но и — продолжая логическую цепочку! — тремя двухслойными (если вы никогда раньше не слышали об этом наших заявлений, то считайте это официальным анонсом). Понятно,

что прежде чем делать это, мы должны убедиться в том, насколько это вам действительно нужно. И,

помимо всех ваших возможных соображений, которые как обычно можно посылать на любой доступный адрес редакции, мы также хотим попросить всех по возможности принять участие в серии опросов, которые в течении осенне-зимнего сезона состоятся на www.igromania.ru. Именно от их результатов будет зависеть, появится ли в «Игромании» третий диск, а если появится, то когда и что на нем окажется.

Ну и о нынешнем выпуске «DVD-магии»: в этот раз, кроме «Софта», свежего «Киберспорта», актуальной «Игры в онлайн» и других не менее важных вещей, на диске вас будет ждать несколько приятных сюрпризов. А именно: набор из десяти неофициальных карт для великопленейшего Team Fortress 2, модификация First Strike для Battlefield 2142, которая превращает эту игру в натуральные «Звездные войны», отличное сюжетное дополнение «Тайный храм Томошана» для Neverwinter Nights 2, переведенный на русский язык мастерами нашего «Игроспорта» и, как обычно, многое, многое другое!

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании». Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт. Игры для всех, Коды, Игровой календарь.

№2: Машина времени, Игровой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, Инфоблок.

Игровая

зона: Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайнные игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: Александр Кузьменко
Редактор: Семен Чеулин
Руководитель видеонаправления: Антон Логвин
Программирование DVD: Илья Сидорова,
Ирина Овсеникова и Денис Валеев
Дизайн обложки: Илья Галеев
Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожков, Семен Чеулин, Степан Чеулин,
Игорь Сердюков, Андрей Коженков
Над рубрикой «По журналу» работали:
Алексей Махренков, Николай Пегасов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Neverwinter Nights 2: Тайный храм Томочанна

Авт. название: Tomochan. Автор: Ernie Nae. Уровень: 4-6. Время прохождения: 3-5 часов. Боевка: максимум. Роль: отыгрыш: средне. Лоулики и хит-росты: максимум. Дополнительно: играть рекомендуется за героя мужского пола

Предлагаем вашему вниманию отличный модуль для Neverwinter Nights 2 — «Тайный храм Томочанна», созданный модостроителем Eno4, из-под трехмерного пера которого в свое время уже вышел прекрасный модуль «Крепость в Поганиче» (локализованную версию мода можно взять с DVD 10-го номера «Игромании» за этот год). Видимо, потренировавшись на «Крепости», Eno4 сделал еще более сложное и динамичное приключение. Но обо всем по порядку.

Главный герой приходит в себя в небольшой комнате, на кровати сидит оборотничья девушка, одетая на ней — самый минимум. «Ах, как прекрасна была прошлая ночь», — шаловливо намекает прелестница. Прекрасна? Очень может быть, вот только с памятью что-то не так, не стоило злоупотреблять горячительными напитками. Что ж, раз память подвела, придется импровизировать. Может, признаться красавице в любви? Или намянуть, что произошло недоразумение?

В зависимости от того, как вы поступите, это будет влиять на отношение к вам Энора (именно так зовут девушку, она — дочь жреца) и, как следствие, может привести к совершенно различным концовкам. Впрочем, размышлять об этом некогда: в дверь уже ломится отец девушки, жрец местного храма. Узнав, что у его дочери роман с незнакомцем, его святейшество приходит в ярость: не по-божески это, конечно, но жрец приказывает страже казнить распутника и... собственную дочь. Приходится спешно убегать, а то уж больно острые клинки у местной стражи.

А память все не возвращается, единственный источник информации — Энора, которая, впрочем, охотно делится информацией. Оказывается, вы прибыли в деревню на каком-то корабле. Раз так, то самое логичное решение — пробраться обратно на борт судна, да и уплыть подальше из деревушки. Вот только не так это просто. Жрец, похоже, не на шутку осерчал и поднял на ноги всю стражу, какая была в этом захолустье: вооруженные до зубов воины (хотя, какие это воины — самые настоящие голово-

резы) подстерегают на каждом углу.

Пробиваться к кораблю придется с тяжелыми боями. Готовьтесь многократно нажимать на кнопку Load — подняться на борт, ни разу не погибнув, смогут только самые умелые бойцы.

Но вот мы на корабле, удается договориться с капитаном о скором отплытии. Думаете все? Нет, это только начало интересной истории. Впереди вас ждет битва на палубе, спуск в подземелья и, конечно же, самое главное — разгадка тайны храма Томочанна.

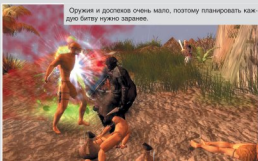
Интересная особенность — в процессе игры вы не можете вернуться обратно, чтобы, например, пополнить запас стрел, свитков, прикупить оружие или доспехи. Постоянный дефицит экипировки — суровая реальность. Поэтому готовьтесь тщательно рассчитывать количество стрел по числу врагов.



Какие же подземелья без лоды-щеров? В храме Томочанна мерзкие твари вооружены до зубов.



На корабле развернулось жуткое побоище, выжить в нем не так-то просто.



Оружие и доспехов очень мало, поэтому планировать каждую битву нужно заранее.

Новые решения 2008

Максимальная защита Максимально просто



Новая линейка решений 2008:
Выберите свое...

	Panda Antivirus	Panda Antivirus + Firewall	Panda Internet Security
Антивирус	✓	✓	✓
Экстернативная защита от новых угроз	✓	✓	✓
Защита от рекламных/шпионских программ	✓	✓	✓
Антивэйп: защита от онлайн мошенничества	✓	✓	✓
АнтиРутит	✓	✓	✓
Блокирование вредоносных веб-страниц	✓	✓	✓
Автоматическое обновление	✓	✓	✓
Лицензия на 3 ПК	✓	✓	✓
Технология TrueView™: Поведенческий анализ	✓	✓	✓
Персональный брендмауэр	✓	✓	✓
Защита личных данных	✓	✓	✓
АнтиСпам	✓	✓	✓
Родительский Контроль	✓	✓	✓
Расширенное Мониторинг	✓	✓	✓
Оптимизация ресурсов	✓	✓	✓
Глубокое онлайн/оффлайн сканирование	✓	✓	✓

Спрашивайте
в магазинах



ИГРОВАЯ зона

• МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
• МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ
... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

1. Call of Duty 2

Что: 1 модификация, 10 карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карта Mp Nobs Tower

Модификации

• **Star Wars Models** — добавляет модели оружия из кинопоп-культуры «Звездные войны» и две карты планет Эндор и Хот отсюда же. Обязательна к установке всем юным падаванам и опытным джедаям.

Карты

- Mp Nobs Tower
- Mp Ravenloft
- Mp xgc boardwalk
- Nerd Mp Endor
- Mp Complex
- Mp Office
- Mp Fear Dessert
- Mp Gob Subzero
- Mp Montelmar
- The Moon

2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 модификация, 8 карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Модификация C&C 3: Reformed

Модификации

• **C&C 3: Reformed** — небольшой по размеру, но объемистый по количеству вносимых изменений мод, добавляющий в игру несколько новых юнитов, апгрейдов, строений, а также новую воюющую сторону NEA, славащуюся мощными танками M1 Abrams, дальнбойной артиллерией и вертолетами Comanche.

Новые карты

- Eat My Dust
- Despair
- Sheffield Blue Zone
- Tournament River
- Years of Rust
- All That Glitters 2047
- Tiberium Farm
- Downbeat

3. Company of Heroes

Что: 1 модификация, 7 карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Карта Sunday

Модификации

Модификация Afrika Korps пополняет армию множеством новых юнитов (например, грузовики поддержки, отряды рейнджеров и танки «Шерман») и украшает оригинальную технику новыми текстурами. Попробовать новинку можно на четырех картах, смоделированных с североафриканского ландшафта.

Отборные карты

- Desert Tactics
- Near Baden Baden
- Operation Firestorm
- Rittergut Kolkrahe
- Save O Town
- Sunday
- Village

4. Counter-Strike

Что: 8 карт, 5 моделей оружия, 2 набора моделей игроков
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карта de_korea

Карты

- de_2rox
- de_abeach
- de_alirship
- de_ghseriousst_r2b63
- de_korea
- fy_reflective

Модели оружия

- Ak47 ReSkin
- FN FAL
- Danger Badass Knife
- Dark RE Deagle
- Nautilus knife

Наборы моделей игроков

- BOPE pack
- Killage people

5. Counter-Strike: Source

Что: 8 карт, 5 моделей оружия, 2 набора моделей игроков, 1 модель рук
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карта de_thewall-beta

Карты

- de_texas_beta
- de_arp_canal_fival
- de_thewall-beta
- de_volcano_gpk
- fy_catalyst_v1
- scoutmap

Модели оружия

- Dog Soldiers MP5
- Millenias MAC 10
- My Tactical HK416
- S.T.A.L.K.E.R. MP5

• Wood AUG

Наборы моделей игроков:

- Stargate SGI CT Pack
- Snake Skin Hostages

Модели рук:

- Camouflage-Commando

6. Crashday

Что: 7 трасс, 5 автомобилей
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Трасса Adventure

Тема dvd

Half-Life 2: Minerva Metastasis

Что: модификация • Игра: Half-Life 2 • Разработчик: Adam Foster • Что нового: сюжет • Размер: 200 Мб

Несмотря на то, что для Half-Life 2 вышло очень много разнообразных модификаций и дополнений, по-настоящему творческих произведений не так уж и много. Человек и пародокс Адам Фостер — личность необычная. Этот гражданин работает веб-дизайнером, а в свободное от работы время создает модификации для своего любимого Half-Life 2. Причем его работы настолько выдающиеся, что даже сам Гейб Ньювел, собственно отец всей серии Half-Life, рекомендовал игрокам ознакомиться с модификацией Адама — **Minerva Metastasis**. И сегодня именно это дополнение вы можете взять с нашего DVD.

Рассказывать о здеднем сюжете смысла нет, ибо он запутан и вникнуть в него можно только в процессе прохождения. Если постараться коротко, то есть ситуация: некий высший разум посылает главного героя на таинственный остров, где установлена фантастическая установка, способная получать энергию из космоса. Задача у нашего подопечного размытая, а новые указания по ходу дела дает все тот же высший разум, вещая замомильным голосом в голову главного героя.

Кроме непростого сюжета, еще одно достоинство модификации — блестяще сделанные уровни и масса интересных головоломок. Чтобы пройти очередную карту, мало метко палить из пистолета. Чаще всего приходится думать, а не бездумно стрелять. На сегодняшний день из-под пера Адама вышло уже три эпизода моды Minerva, и на нашем DVD мы выкладываем сразу три части. Приятной игры!





Игровая зона БОНУСЫ



Модификация Kto Kraycity для Ex Machina.



Набор раскрасок поездов для Rail Simulator.



Одночная карта Masada для F.E.A.R..

Трассы

- Action
- Adventure
- Bearing
- City of war
- Concrete playground
- Dont fall off racing v2
- Selery
- American
- Blade
- Camaro
- Dodge Charger
- Malice

7. Diablo 2

Что: 8 модификаций
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Kingdom Of Tenai

Модификации:

- Karamba — масштабная модификация, добавляющая новые локации, предметы и рецепты для Куба.

- Kingdom Of Tenai — полностью переработана система классов, изменены характеристики монстров и заклинаний, а также десятки других параметров.

- Master of Arms — автор модификации решил отказаться от магического оружия, позволив игроку самостоятельно улучшать свои мечи, топоры и булавы.

- Reign of Shadow — модификация вносит десятки изменений, добавляя новые типы монстров, локации, рунические слова и предметы.

- Requiem of Sorrow — перерисованы многие элементы графики и полностью изменено древо умений.

- The Third Day — игра становится сложнее, а из всех классов доступен только один — варвар, для которого приготовлены 105 навыков и тонны предметов. Изюминка модификации — использование 32-битного цвета в окраске иконок умений.

- Valhalla Mod — большое число новых предметов и элементов скандинавской мифологии в виде суффиксов и префиксов.

- Walhalla — перерисованы все города и многие другие локации, добавлена система статистики и арена, где герой поочередно бьется с различными монстрами.

8. FIFA 08

Что: 3 модификация, 1 комплект лиц, 2 стадиона, 3 программы
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификация Grass Type Next Gen

Первая подборка дополнений для свежешедшей FIFA 08.

Лица

- Brazilian Players Face Pack

Модификации

- Player Details Patch — более детализированные футболисты.

- Grass Type Next Gen — реалистичное травяное покрытие для всех стадионов.

- Egyptian National Team Update — обновленная сборная Египта.

Стадионы

- Fenerbahce Sukru Saracoglu
- Galatasaray Ali Sami Yen
- Нужные программы
- 2GK Kit Raptor
- FATBH Builder
- FIFA 08 Popups Manager

9. FlatOut 2

Что: 3 программы, 2 модификации, 6 машин

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификация Realistic Adverts

Программы

- Custom Cars Mod
- FO2 Mod Manager
- Menu Car Icons Pack

Модификации

- Fast Start — убирает заставки и экраны загрузки, которые появляются при запуске игры.
- Realistic Adverts — добавляет в игру рекламу реально существующих компаний.

Автомобили

- 1966 Nova Car
- 1969 Dodge Charger
- 1972 Maro
- Car Hauler
- Monte Carlo
- Nextel Cup Ford

CHAINTech
www.chaintech.ru

КОНКУРС!

Определи правильно

Известная компания, ведущий производитель графических карт и модулей памяти, объявляет конкурс на знание их продукции.

Определи продукты компании Chaintech по представленным фрагментам фотографий и вышлй ответы на адрес chaintech@igromania.ru

Среди всех приславших правильные ответы случайным образом будут выбраны три победителя. Эти три счастливицы, правильно определивших продукты, станут обладателями графических карт Chaintech.

Первый приз — графическая карта Chaintech 8600GTS.

Пощирительные призы — две графических карты Chaintech 8500GT.

Первый приз

2 поощирительных приза

www.chaintech.ru

● **Campaign/Battle changes** — многопользовательская hotseat-кампания.

● **Golden Horde** — поиграйте за Монгола в Тевтонской кампании.

● **King Edward I** — древо короля Англии.

● **KoJ** — измененное семейное древо.

● **Mongols: Bringing Justice to the Horde** — красивые монгольские войска.

● **Playable France** — возможность играть за Францию.

● **Total War Eras** — начните игру сразу в 1080-1400 году.

14. Neverwinter Nights

Что: 3 игровых редактора, 5 модулей, 4 расширения
 Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация FK Eryndlyn

Редакторы:

● **Forge of Wonders** — редактор для настройки персонажа под требования модуля.

● **Novice to Epic Character Maker** — редактор поможет создать героя нужного уровня с требуемым набором навыков и предметов.

● **Random Dungeon Generator** — генератор подземелий.

Модули:

● **FK Eryndlyn**. Уровень: 5-20 * Длительность: 20 часов. * Масштабный модуль, героя которого предстоит совершить путешествие в Underdark, чтобы спасти короля дварфов.

● **Dastards Morrow — Maiden Voyage**. Уровень: 1 * Длительность: 10 часов. * Жизнь героя шла своим чередом, и он так бы и встретил старость, если бы не предсказание, сулящее ему невероятные подвиги и путешествия в неизведанные земли. Теперь он готов вылезать в опасную историю, чтобы исполнить свое предназначение. Но помните — здесь умение мыслить нестандартно куда важнее воинского таланта.

● **The Bitter Taste of Blood**. Уровень: 6 * Длительность: 4-6 часов. * Что может думать герой, очнувшийся от беспомощности в комнате среди трупов и в одежде, залитой кровью? Что здесь произошло? А ведь ответ на вопрос таится в зеркале.

● **Weapons of Zhentil Keep**. Уровень: 9-11 * Длительность: 3-6 часов. * Не так давно город Zhentil был разрушен могущественным богом. Выжившие адепты мистического культа не оставляют надежды отомстить своему врагу, но для этого им нужно оружие, в поиски которого случайно окажется втянут главный герой.

● **The Detectives**. Уровень: 1-6 * Длительность: 3-6 часов. * Захватывающая детективная история, в которой нам предстоит расследовать таинственные обстоятельства гибели друга главного героя. Автор модуля отмечает, что он предназначен для взрослой аудитории.

Расширения:

● **Camera Angle Hack** — позволяет менять положение камеры и угол обзора так, как вам заблагорассудится.

● **Creatures of the Nordic Forests** — добавляет семь типов новых существ, два вида оружия, а также содержит демонстрационный модуль.

● **Customize Character Override** — позволяет менять внешность и одежду персонажа прямо во время игры.

● **Fable Armor and Weapon** — добавляет оружие и доспехи из ролевой игры Fable.

15. Neverwinter Nights 2

Что: 2 игровых модуля, 4 модуля генерации, 9 модификаций
 Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Бой с королевой доказал, что Конаны тоже смертны...

МОДУЛИ

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer, недавно появившаяся в продаже, улучшает игру до версии 1.10. Нынешняя наша подборка сделана без учета этого дополнения и совместима с патчем 1.06. Со следующего номера мы переходим на патч 1.10.

Conan Chronicles 1 — Legions of the Dead. Уровень: 1 * Длительность: 4-5 ч. * Рейтинг: 8,0 * 6-е место в хит-параде «Игровой зоны» * С чего начался путь легендарного Конана? Каковы были первые испытания, кому бросил вызов киммериец? Модуль по мотивам рассказа Лина Спрэг Де Кампа и Лина Картера «Легионы мертвецов».

BIOSTAR
 WWW.BIOSTAR.COM.RU

BIO-TEX

TA770 A2+



Biostar уже готова к приходу процессоров под Socket

AM2+

- 1 Поддержка процессоров AMD Phenom™
- 2 HyperTransport™ 3.0
- 3 BIO-TEX Technology™ — разработана для продвинутых пользователей

TF570 SLI A2+

TF560 A2+

NF560 A2G+

NF520 A2G+

A690G-M2G+



Реклама



- Boxing Shorts
- Cat Woman (X-Men)
- Chicken Camouflage
- Devil
- Flinstone
- Gloves
- Gordon Freeman
- Jake Thumb
- Knight Costume
- Vampire Hunter

Декорации

- Cell Shaded Alleyway
- Construction Sites

- Dirty Bathroom
- Engine Room
- Future Corridor
- Grave
- Haunted Hotel Bedroom
- Stars Backdrops
- Subway Carriage
- Water Chapel

24. The Sims 2

Чек: 4 модели людей, 4 общественных мест, 9 домов, набор одежды
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Основа набора — коллекция одеяний, в основном предназначенных для женщин. Среди них официальные платья, исторические костюмы, хулиганские наряды, ежедневная одежда, красивое белье... Не обошлось без внимания и мужчины, для которых



притасены костюмы пиратов. Также вы найдете 4 модели людей: индийскую красавицу Айшварью Рай, запомнившуюся по фильму «Последний легион», популярную Рене Зельвегер, известного по сериалу «Герои» Захарию Квинто и... лорда Волан-де-Морта собственной персоной. Кроме того, в наборе 4 общественных области и 9 домов: от скромного пляжного домика до полностью обставленной виллы.

Модели людей:

- Айшварья Рай
- Рене Зельвегер
- Захари Квинто
- Лорд Волан-де-Морт

Публичные здания:

- Canada Loias
- Reviva
- Stop Me to Shop Me
- Sweetwell Plaza

Дома:

- 306 Park Ave
- Chateau Amer
- Concrete Summer
- House of Dreams
- Mary Lou House
- Pool House
- Nekoys Grey
- Rua Laser 2110
- Townhouse 4212

25. Warcraft 3: The Frozen Throne

Чек: 3 кампании, 7 сценариев, 11 мультиплеерных карт
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Кампании:

- Entaria 2 Centaur Crusade v.2.1
- Pyrities Adventure
- The Adventures of the Murloc King

Сценарии:

- Bloody Pirates v.2.550
- Castlevania RPG v.2.5
- Dead Men Walking
- Defend Hometown Beta
- Jons Journey
- The Kingdom of Mikra
- The Scarlets Way Undead Underground

Многопользовательские карты:

- Age of Quendi
- Avatar Arena
- DotA Allstars
- Footmen Frenzy
- Green TD
- Hunters Deathmatch
- KN's Tech Wars
- Monochrome Hitmans
- Old School All Tactics
- Shopping Map USA
- Undead Assault II
- Vendetta



ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ • ГОЛОВОЛОМКИ • ЭКШНЫ

ПЧЕЛКИ

- Жанр: головоломка
- Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: TimeZero
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

Простая игрушка, рассчитанная на первую очередь на впечатлительных пасечников. Игроку предстоит взять под контроль рой безумных пчел и легкими щелчками мышкой отправлять их собирать пыльцу. Проблема в том, что пчелы летят на цветы только правильной расцветки, так что приходится быстро соображать, отдавая приказы.



Наш рейтинг:

КОЛЬЦЕЛЬ РИМА

- Жанр: головоломка
- Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Awem Studios
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео

На игровом поле в творческом беспорядке раскиданы разные предметы — вилки, дрова, золотые монеты, подозрительные зеленые листья и т.д. Ваша задача — оперативно выкладывать линии из одинаковых предметов, получая за это ресурсы: еду, золото, камень. Все это нужно, чтобы в конце уровня строить собственную деревню, возводя кузницы, мельницы и тому подобное.



Наш рейтинг:

ХРАМ ИКОВ

- Жанр: головоломка
- Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Gol Games
- Системные требования: 800 МГц, 128 Мб, 32 Мб видео

Смесь классического арканоида и легендарной Zuma. По экрану бегут разноцветные шары, а ваша задача — стрелять своими шариками, создавая таким образом цепочки одного цвета. Сложность в том, что цветная змейка ползет быстро, так что не всегда удается толково прицеливаться и снаряды летят мимо цели.



Наш рейтинг:



ПИШИТЕ ПИСЬМА

Как мы уже сообщали, с прошлого номера у нас поменялась структура «Игровой зоны», так что теперь все игры разбиты на рубрики. Нам кажется, вам так будет проще ориентироваться на диске и находить нужные игры. Вместе с новыми разделами мы запустили специальные почтовые ящики, куда вы можете направлять свои пожелания, идеи и просто мнения о нашей работе.

Раздел «Для стратегий»: strategy@igromania.ru

Раздел «Для боевиков»: action@igromania.ru

Раздел «Для ролевых игр»: rpg@igromania.ru

Раздел «Для симуляторов»: simulation@igromania.ru

Пишите, как говорится, письма!



ДВД БЛОК



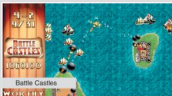
На нашем DVD в рубрике «Демоблок» вас ждут демоверсии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдочей в печать журнала и сдочей DVD проходит ощутимый срок, в «ДВД-мании» мы не рассказываем, какие именно демки попадут на диск, — просто сами еще не знаем («Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить линейку створку DVD (там приводится их полный список), а во-вторых — можно просто запустить диск и, пригласившись к приятным сюрпризам, самостоятельно отправиться в раздел «Демоблок».

ИГРО

мануя

Машина ВРЕМЕНИ

Рыцарский век в игровой индустрии
Игры про героическое средневековье
10 демоверсий



ЖИЗНЬ – ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА – ВСЕГДА МАНИАК

Видеомания

РЕОПТАН С ЕФИСТАБИМ «ПРОМІС

YEMMI OVER

HALF-LIFE 2: M

BATTLEFIELD 2142: FIRST STRIKE
TEAM FORTRESS 2: GEMINI

ИНТЕРЕСНОСТИ

SEGUNDA FASE: WPA ALIEN ARENA

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

MEDICAL SPECIALTY - MORTENSON LING COMPANY
COMPANY OF HIRSH - MORTENSON LING COMPANY

**NEVER WITH HIS BEST - MAGAZINE CHRONICLES - REGIONAL PHOTOS
THE EVER-GROWING GERMANY - EUROPEAN JOURNALISM
THE NEW WORLD OF THE FUTURE - PHOTOGRAPHY**

КЛАКІА - МОДЕРНИЙ КИНОІН

ВНЕШНЕПОЛИТИЧЕСКАЯ ДИПЛОМАТИЯ

ПРОДАЖИ И РАСПРОДАЖИ • АРЕНДА КОСКИ И АРЕНДА КОСКИ СОП
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
ИМПОРТ - ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • НАШИН ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

www.igromania.ru

Change your life

Мы делаем английский частью Вашей жизни

Выиграй
поездку на
двоих в
Эдинбург!

На правах рекламы

Лич. №021380



Английский язык от мирового лидера

Программы для детей, взрослых,
корпоративное обучение

www.englishfirst.com

+7 (495) 714 4663

Фирменная сумка EF в подарок каждому студенту EF! Подробности акции на сайте EF.

podEnglish



**Специальное предложение для
читателей журнала "Игромания"!**

Введите личный код доступа на сайте

www.englishfirst.ru/podenglish

и качайте новые видео уроки английского для iPod и PC!

Ваш код доступа

9888909

Школы EF English First в России: Альметьевск • Владивосток • Москва • Нижний Новгород • Новосибирск • Ростов-на-Дону • Санкт-Петербург • Ставрополь • Тверь • Тюмень • Южно-Сахалинск

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:



ГЛАВНАЯ ИГРА

С каждым годом мне все труднее ответить на вопрос «А какую игру ты ждешь?». Но только не в этом — **Mass Effect** от **BioWare** не мог не залезть в душу. Последние недели я все свободное время посвящал ему. Решить, какую игру ждать, не просто еще и потому, что, в конце концов, придется самому себе ответить на вопрос «А стоило ли ждать?». Когда я начал играть в **Mass Effect**, раздумывать было не о чем — передо мной была лучшая игра последних лет четырех. С лучшей графикой, шикарной постановкой, отличными диалогами и сюжетом. Духовный наследник **Star Wars: Knights of the Old Republic**, только улучшенный, с голливудским размахом. Когда же я прошел **Mass Effect**, то понял, что не все так просто. Но об этом — в нашем сюжете в этом номере. Думаю, сомнений в том, что **Mass Effect** со временем будет на PC, у вас нет, а вы знаете, что бывает в таком случае в «Видеомании»... На Xbox 360 игра поступит в продажу 20 ноября, то есть за несколько дней после выхода этого номера журнала. Так что для нас это еще и своеобразный рекорд по оперативности. Разумеется, в этом номере мы закончим и ранее

начатый справочник покупателя Xbox 360 — расскажем о приключенческих играх, стратегиях, проектах Xbox Live Arcade, аксессуарах для системы, посетуем, какой вариант системы купить и куда его подключить. Я пишу эти строки буквально через день после окончания «Игромира 2007». Так что некоторые материалы с выставки вы сможете увидеть уже в этом номере. Если вкратце, то «Игромир» удался на славу. «Видеомания» вытвоярля на выставке такой беспредел, что всего и не упомянуть — публично проигрывала президенту **Epic Games** в **Gears of War**, дарила цветы **Джейд Реймонд**, навратившая Ктулху на **Винса Дейвиса** (создателя **Postal**) и много чего еще не менее веселого.

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru



Смотрите в «Видеомании»

Видеонюсости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самые горячие и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции. «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеобзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Nextgen

Мир современных игровых консолей: даже если вы играете только на PC, но хотите считать себя знатоком игрового мира, то вам непременно в этот раздел, где собрано самое интересное консольное видео за месяц.

От винта!

Каждый месяц мы выкладываем по четыре выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на ТВ с 1994 по 1998 год. Сейчас это веселый взгляд в прошлое, взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр на консолях. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не закончатся переключать.

Pre-porview

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делим по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое репортажи), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что подходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно нажимайте на нас!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролик.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Пришлите ролик и как можно более хорошее качество. Совершенно бесплатно (по 300 Мб) прислать не стоит, но и не ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы сохраним, посмотрим и решим — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылать работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.





В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ,
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.



СПУСТЯ 11 ЧАСОВ,
ГЛАВНАЯ МОЛЕБАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.



PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com



Георгий Курган, Линар Феткулов, Степан Чечулин, Олег Ставицкий

ИГРОМИР 2007

«Игромания» повторно инспектирует главную игровую выставку России

ЧТО?

Впервые выступили главные российские выставки компьютерных игр.

КАК?

Три дня в шумной обстановке, близкой к бешеному шагу. Тысячи посетителей, сотни павильонов, сотни пресс-конференций и десятки игр.

«ИгроМир», главная отечественная выставка, рассчитанная в первую очередь не на прессу или разработчиков, а на игроков, потихоньку развивается. С точки зрения организации, рабочего пространства и прочих тактико-технических характеристик, к ней по-прежнему можно предъявлять массу обоснованных претензий, основная из которых звучит примерно так: «ОЧЕНЬ ГРОМКО!» Да еще все эти конкурсы на сочинение лучшего ропа про «1С», ржанные дивы, слабо понимающие, что они тут делают, и прочие атрибуты народных гуляний. Компания как будто забывает, что люди пришли в первую очередь посмотреть игры, и всеми силами стараются посетителя от них отвлечь.

И совершенно зря, потому как количество и качество выставочных игр серьезно выросло. Если на прошлом «ИгроМире» за западные проекты в основном отдавались Electronic

Arts и Microsoft, то в этом все оказалось совсем наоборот. «Акелла» показывала у себя на стенде Assassin's Creed. «Бука» устроила публичную презентацию Far Cry 2. Чуть ли не половину второго этажа заняла Sega, на стенде которой совершенно неизменно давали попробовать Universe at War: Earth Assault и The Club. Наконец, в открытом доступе от «1С» были Gears of War и Kane & Lynch. И это только западные, не вышедшие проекты.

Главное тут — понимать, что «ИгроМир» мероприятие перенатерено для конечной аудитории, то есть для игроков. На и, прессе, там с каждым годом все скучнее — практически все представленные версии игр мы еще летом видели на E3 и Games Convention. Тут, однако, надо заметить, что количество западных селебрити, посетивших «ИгроМир», превысило все разумные пределы. Assassin's Creed привезла Джейд Рей-

монд лично, продюсер игры. Far Cry 2 представляли продюсеры из Ubisoft Montreal. За кулисами и вовсе творился сюрреализм эпических масштабов. Директор Epic Games Майкл Кэппс выпивает и чуть ли не обнимается с худруком Running with Scissors Винсом Дези. Рядом улыбается Дмитрий Архипов, директор из «Акеллы». Представить подобное еще год назад у нас в России, на ВДНХ, было нереально. А теперь вот — пожалуйста.

Этим обстоятельством воспользовалась и «Игромания», организовав на стенде хождение знаменитостей в народ. На импровизированной сцене выступил, например, Тони Уоткинс, руководитель российского отделения Electronic Arts. Вместе с ним — упомянутые уже Майкл Кэппс и Винс Дези. А еще Сергей Лукьяненко и прочие отечественные звезды. Мало того, в разборной студии Антона Логвинова, на глазах у прохожих, ин-

тервью давали все три брата Йерли (Crytek), Джейд Реймонд и все-все-все. Тут же, в соседней передовой редакции, практически в прямом эфире четью автора транслировали свои ощущения прямо на сайт. Ну и где-то неподалеку хордил уже наш плюшевый Ктулху и клевил покшабные магниты тем, кто, по его мнению, «сделал трэш».

С количеством на «ИгроМире» играми мы поступили следующим образом: составили топ из десяти лучших, на наш взгляд проектов, причем впервые в рамках одной выставки славянские разработки соседствовали с, например, Spore Уилла Райта. Большинство игр, не попавших в наш топ-10, обозначены бегущей строкой в заметках (см. наши записки на стенде в нижней части страницы), и мы обязательно расскажем о них подробнее в ближайших номерах. А вот с десятой лучших необходимо ознакомиться прямо сейчас.



Антон Логвинов и братья Йерли усердно делали вид, что играют друг друга. О нем на самом деле шел разговор можно узнать из нашего DVD.



Для того, чтобы «ИгроМир» окончательно стал похож на, скажем, Games Convention, ему не хватает разве что криков: «Ем, хзет, drei, ATARI!»



ФОТООХОТА

Внимание! Штатные палатки «Игромании» не дремлют. На нашем DVD, в разделе

«Из первых рук» имеются фотографии провокационного содержания. Среди прочих: скучающие стендисты, сотрудники GSC у импровизиро-

ванного костра, братья Йерли в моменты душевного опорожнения и, конечно, редакция «Игромании» по локоть в мусорном мешке.



King's Bounty: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЖАНР

ИЗДАТЕЛЬСКАЯ КОМПАНИЯ

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИК

Katauri Interactive

ДАТА ВЫХОДА

2008 г.

Согласно коллективному мнению выездной редакции «Игромании», «King's Bounty: Легенда о рыцаре» оказалась лучшей игрой выставки. На фоне недоделанных шутеров, подозрительных стратегий и экшенов без единой светлой мысли «Легенда о рыцаре» смотрелась буквально глотком свежего воздуха. Что особенно забавно, учитывая, что это римейг игры семнадцатилетней (!) давности. И вот еще важный момент. «Легенда о рыцаре» находится в разработке уже почти три года, мы видели ее и на последней КРИ, и на прошлогоднем «ИгроМире». Но сегодня, когда до релиза остаются считанные месяцы, игра по-прежнему заво-

раживает, хотя все это нам, по сути, знакомо.

В первую очередь, дух захватывает картинка. Katauri Interactive (бывш. Elemental Games) всегда славилась безупречным стилем, но King's Bounty вышла за, продумана и оформлена так, что на секунду забываешь, как тебя зовут. Как ни удивительно говорить такое по отношению к игре, произведенной в России. Интерфейс, юниты, магия, модели главных героев — все нарисовано с поразительной любовью и тщательностью.

Механика же тщательно скопирована с King's Bounty образца 1990 года и бережно подправлена согласно современным реалиям. То есть над сразу понять, что «Легенда о рыцаре» — не столько стратегия, сколько RPG. Герой передвигается на глобальной карте в режиме реального времени, и там же с ним происходят разнообразные события — десятки персонажей готовы выдать задания и возна-

градить ценными вещами за выполнение. Кроме того, за выполнение квестов герой, как и положено, получает опыт, вырастая над собой. Плюс, можно женить его, получив, таким образом, бесплатного грузчика — супруга обеспечивает героя дополнительными слотами под снаряжение.

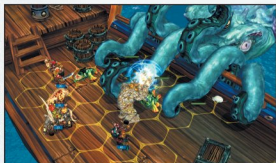
Особенно разработчики гордятся собственным миром. Карта, доступная для исследований, обладает не только гигантскими размерами, но и не менее гигантскими возможностями. Можно спускаться в таинственные чертоги гномов, найти корабль и на нем породить морские просторы, полетать на дирижабле и тому подобное. Плюс, конечно, колоссальное разнообразие: жаркие пустыни, изумрудно-зеленые леса, заснеженные горы, мрачные болота.

Никаких градостроительных развлечений, разумеется, не предусмотрено — оригинал не позволяет. Армию следует нанимать в специальных постройках, в изобилии расставленных на карте. Причем никто не запрещает собрать разношерстное войско — мрачные вампиры, сражающиеся плечом к плечу с высокочисленными эльфами, здесь в порядке вещей. Золото, необходимое для найма свежих рекрутов, исправно выдают за по-
верженных врагов.

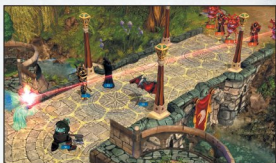
Сражения — отдельная тема для разговора. Как только вы встречаетесь с вражеским отрядом, действие тутчас переносится на разбитое шестигольниками поле. Ближайший ориентир — Heroes of Might and Magic (который, кстати, вырос из King's Bounty). Как и полагается, главный герой в сражении участия не принимает, а стоит за сценой, откуда творит мелкие пакости — бормочет заклинания и (это уже уникальное изобретение Katauri Interactive) призывает «духов ярости». Эти самые духи с шумом и грохотом возникают на поле битвы, устраивая настоящие светопреставления: одни обматывают время вспять (то есть отменяют состояние любого юнита на ход назад), другие обрушивают на врагов раскаленные камни, третьи создают снежный шар, который буквально в лепешку раскатывает вражеских солдат.

И вот еще отдельная тема — местные боссы. Мы видели гигантского, нет, ГИГАНТСКОГО кракена (то есть осьминога) и не менее гигантского паука. Ближайший ориентир для схватки с боссами — Final Fantasy (это в данном контексте комплимент). В общем, на текущий момент King's Bounty видится нам самой важной (и уж точно самой красивой) российской игрой грядущего года.

— Степан Чечулин



Кракен (не путать с Ктулху) — трюм цитаты из «Пиратов Карибского моря».



Территория потопленных слезок в King's Bounty, кстати, тоже трехмерная.

СЮЖЕТ О ГИГАНТСКИХ РОБОТАХ

На стенде Sega все любители RTS ждал настоящий сюрприз — рабочая версия

Universe at War: Earth Assault, новой стратегии от Petroglyph. Драка японлан-тан за Землю выглядит и играется точно так, как мы и рассказывали: по экрану бро-

дят гигантские роботы, жалит всех огромными лазерами, а люди с волнами разбегаются по домам. Геймплей, впрочем, точно такой же, как и в других RTS: строишь базу,

проникаешь войско, делаем ангривы. Действие боевое и красочное, должно быть интересно. Но, как мы и предсказывали, никакой революции в жанре не ожидается.





2

Spore

ЖАНР

симулятор эволюции

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Maxis

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

Удивительно, но **Spore** оказалась одной из двух игр, которые демонстрировались **Electronic Arts** на «ИгроМире» за закрытыми дверями. Мы поначалу приуныли, узнав, что на выставку привезли ту же самую версию, по которой написан наш материал с **Games Convention**. Но тут выяснилось главное — на этот раз **Spore** дают попробовать самому. В итоге автор этих строк на пару с Георгием Курганом провел

у ноутбука с запущенной на нем версией игры часа, наверное, полтора, игнорируя звонки коллег и настойчивые стуки в дверь.

Про внутреннее устройство **Spore** мы писали уже как минимум два раза. Сегодня о ее пятиактовой структуре (клеточный, позвоночный, племенной, городской и космический уровни) известно, кажется, все что можно. То есть любой читатель «ИгроМании», должно быть, прекрасно представляет себе, что это будет за игра, но вряд ли понимает, как она на самом деле играется. Именно поэтому мы провели отведенное нам время для изучения особенностей.

Вот, например, первый, клеточный уровень, про который обычно сообщается, что «это



скорее обучающий режим». На деле это потрясающее аддитивное развлечение, поразительно напоминающее **Flow** (арт-проект для PS3, PC-версия бесплатно доступна по адресу www.jenovachen.com/flowingames).

Направляя с помощью курсора беспозвоночное существо, вы употребляете в пищу планктон и уклоняетесь от прочих белковых соединений. Как и во **Flow**, тут подшефный вам набор хромосом постепенно поднимается вверх, со дня, только в данном случае это происходит автоматически. По мере того как вы будете заменять примитивный хвост на перепончатые ласты, а усики — на что-нибудь более подходящее случаю, окружающая фауна будет становиться все агрессивней и разнообразней. Когда наше существо уже на подходах к берегу неожиданно наткнулось на гигантское сплетение зубастых щупалец, корреспонденты «ИгроМании» аж взвизгнули от восторга.

Все прочие уровни неизменно распадаются на кучу анекдотов: «как Георгий Курган сделал монстра с глазами на заднице», «как Олег Ставицкий пытался вывести идеальное травоядное», ну и так далее. Несмотря на огромный, практически бесконечный и самообновляющийся через интернет мир, основное действие **Spore** происходит в тесном редакторе существ. Это совершенно гипнотическая вещь: возможности не

ограничены абсолютно ничем, вы даже можете сделать существо безо рта и лап — оно, конечно, тут же умрет, но никто не запрещает! Биологический конструктор — главная достопримечательность **Spore** и ее же главная надежда. Приквыкаясь составлением невиданных зверушек, **Уилл Райт** на самом деле говорит об очень серьезных вещах — генах, эволюции, экологии. Но самое удивительное, что большинство, так сказать, запасных частей в **Spore** имеют вовсе не декоративную функцию. Все эти усики, жвалы, лапы, клешни и хвосты на самом деле наделяют ваше существо уникальными функциями. В зависимости от выбранного рта, оно окажется травоядным или плотоядным. Чтобы вступать в контакт с другими позвоночными и дарить им цветы, нужна специально конфигурация кисти. Ну и так далее. Райт, посмеиваясь, на самом деле разворачивает на экране абсолютно дарвиновскую картину мира, выживание видов, естественный отбор. Так же, как и **The Sims** предлагали довольно циничный взгляд на устройство нашего общества, **Spore**, поднимая камеру, дает посмотреть немного шире и задуматься о более глобальных вещах. Хотя можно и просто соорудить курицу с одним глазом на причинном месте и заставить ее гоняться за мелкими беспозвоночными. Тоже вариант.

— Олег Ставицкий



Клеточный уровень **Spore** дословно цитирует арт-проект **Flow**: Но это случайность — Уилл Райт свою игру придумал раньше.



Ближе к середине **Spore** обретается натуральная RTS.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

«Полный привод: УАЗ 4х4» стал по-настоящему народным автомобилем. Секрет успеха кроется в не-

обычности соревнований — разбитой бездорожье, маленькие скорости, и мы, значит, на УАЗе. Так вот, на «ИгроМире» всеи заходящим показывали «Полный

привод 2: HUMMER», который на поверку не то чтобы далеко ушел от оригинала. Сменилось место действия (погода в Блэке, США, Исландия), рулить предстоит

американскими «Хаммерами», а на трассе (наконец-то!) появились машины соперников. В остальном все по-прежнему — грязь, бездорожье, низкие скорости.





АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ЖАНР

шутер-симулятор

ИЗДАТЕЛЬ

IG

РАЗРАБОТЧИК

Action Forms

ДАТА ВЫХОДА

ноябрь 2008 года

Стенд «Анабиоза» выделялся прежде всего своими размерами. Щит с изображением знакомого уже корабля «Северный ветер» (см. «Игромания» №6/2007) оказался самым большим на выставке. Вокруг него неустanno несли вахту укутанный шубу полярник (на тулупе — отпечатки окровавленных ладоней!) и двое сотрудников из **Action Forms**.

На «ИгроМир» они привезли несколько свежих уровней, которые мы тут же опробовали в деле. Общее впечатление следующее: проделана большая работа. Четче выражена концепция (игроку всегда холодно, что вынуждает постоянно искать тепло). Ментальные эхо (это, напомню, система, позволяющая вам путешествовать в прошлое, чтобы изменить с помощью точечных вмешательств будущее) выглядят более обосновано. В воспоминаниях появились обещанные матросы, которые заняты повседневными делами. Модели не вваливаются в стены и не трясут конечностями, а вы на

глаз можете определить их вес.

Плюс, пара новых зарисовок из жизни «Северного ветра». Действие одного из флэшбеков происходит в офицерской каюте, где находится, среди прочего, большой аквариум. В нем мирно курсируют рыбки, на стенах помещения приятно играют блики, но вдруг — удар, стекло аквариума раскалывается и на нас обрушивается сокрушительная волна. Поток воды — причина гибели персонажа, эпизод из жизни которого мы переживаем. Чтобы увидеть такую волну, не жалко «умереть» в игре несколько раз. Впервые в шутерах можно наблюдать настолько реалистичное поведение жидкости. Поток воды в «Анабиозе» — это не набор частиц, как в **BioShock**, а честная, полноценная модель из полигонов. Такое, кроме украинских разработчиков, заявлено пока только авторами **Hydrophobia**. И самое главное — вода ведет себя согласно законам физики. Выйдя из укрытия, можно увидеть, как вода, разлившись по одной комнате, постепенно попадает в соседнюю, после чего ее уровень становится одинаковым в обеих смежных помещениях. Помните закон о сообщающихся сосудах? Если нет, «Анабиоз» творчески напомнит вам его суть.

Нам также продемонстрировали «интерактивное кино». В

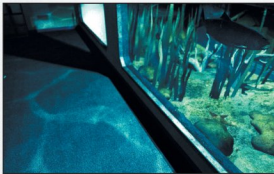


заброшенном кинозале герой находит моток пленки, подходит к проектору, заряжает фильм и без особого энтузиазма выглядывает в экран. На растянутом полотне видна снятая на черно-белую пленку комната, по ней перемещаются безобразные чудовища. «Ну, это уже не раз было, разве что экран приятно колыхается», — проворчали мы про себя, как вдруг один из монстров открыл огонь. Примо, то есть, с экрана! Оторопев, мы рассеяно ответили ему очередью из автомата и отбежали за полотно, в угол комнаты. И вот тут происходит удивительное: монстры все еще там, на экране, но в силу того, что они являются плоской проекцией на ткань, в углу им вас не достать. По ним можно стрелять и даже взрывать стоящие рядом баллоны. И таких вот

концептуальных интермедий в «Анабиозе» немало.

Перестрелка с «экранными» неприятелями завершилась следующей кульминацией: монстр сошел с экрана, смяв, а затем порвав тканевый экран. Журнал «Игромания» уже привык к бурной фантазии **Action Forms**. Но тут обнаружилось нечто совершенно экстравагантное. Чудовище являло собой двух мужчин, один из которых (в ошейнике) бегал на четвереньках, а другой сидел на нем сверху. Слегка обескураженные, мы заинтересовались, чем же эти враги занимались при жизни, если при перерождении их трансформировало в такое. Ответ был довольно уклончивый: «Один привлек пресмыкающихся, вот и носит другого на шее...». Именно так мы и подумали, ага.

—Линар Феткулов



Через несколько изогнутых стекол теребит, и на перекладе обрывается физически корректный поток воды.



По эстетическим соображениям журнал «Игромания» отказывается комментировать данный скриншот.

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Показанный на «ИгроМире» **Jagged Alliance 3** произвел двойственное впечатление. С одной стороны, тут есть опрятная графика, плановая

анимация персонажей, знакомые герои и привычный геймплей. С другой — новшества, которые позволили бы «Ажелле» с чистой совестью поставить цифру 3 в названии, мы, признаться, не увидели. Хотя на основе

демонстрационной версии делать выводы равно — показывать только боевую сцену, а главные козлы серии JA, вроде возни с наемниками на тактической карте, пока остались за кадром.





4

COLLAPSE

ЖАНР

стреляный слэшер

ИЗДАТЕЛЬ

«Буки»

РАЗРАБОТЧИК

Croteam

ДАТА ВЫХОДА

февраль 2008 года

На прошлом «ИгроМире» **Collapse** был густо обсыпан разнообразной РЯ-шелухой. Представители «Буки» заманивали журналистов в Himmeg-лимузин, чуть ли не за руку подтаскивали к измученным разработчикам и шептали на ухо щедрые обещания о светлом будущем нового проекта. Сама же игра присутствовала на выставке в

виде одного полуготового уровня с парой вялых зомби и огромным боссом в конце.

В этот раз все было с точностью наоборот. Автор этих строк два дня искал разработчиков **Croteam** среди выставочного хаоса, с боем пробиваясь в тесную и душную переговорную комнату, чтобы посмотреть на то нечто, что разработчики показывали на большом экране.

За год игра расправила плечи и заметно похорошела, и сейчас уже можно прикинуть, чего же нам в итоге ожидать. Механика предельно проста: это обычный коридорный слэшер с серьезным упором на зрелищность и акробатику. Родан (наш волоса-



тый главный герой) резво бежит по уровню, кромсая на кебаб всех встречных противников, а в конце, как правило, выпускает кишки очередному боссу.

Однако **Collapse** — при всей внешней простоте — удивительно динамичная и красивая игра. Это необычайно трудно передать на бумаге, к тому же в статике игра заметно теряет очарование. Не проходит и десятки секунд, чтобы на экране не произошло что-нибудь эдакое. Например, вам на голову может неожиданно упасть стрела подъемного крана. Или обвалиться какой-нибудь мост. Или разлетится на куски стоящий рядом автомобиль. Кроме того, по уровням традиционно расставлена куча бочек с горючими, которые взрываются очень красиво.

Кстати, противников, как и обещали, наделилимышленным AI. В апрельской «Игромании» мы замечали, что умственные способности врагов были ограничены пределами тестового уровня. Но теперь искусственный интеллект выпущен на волю хлеба. И тут противники показали себя во всей красе: под огнем они передвигаются исключительно перебежками, стараются не высветляться, а при перезарядке обязательно прычутся в укрытие. Кроме того, враги-мечники всегда стараются зайти герою за спину. К сожалению, пока непонятно, насколько сильно все эти события закриптованы, но выглядит весьма впечатляюще.

Отдельным пунктом хотелось бы рассказать про боевую систе-

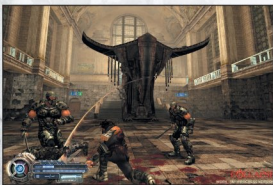
му. Забавы с автоматами и пистолетами представляют слабый интерес, а вот с холодным оружием все куда занятней. В игре остался всего один меч, зато его функциональность поражает. Этот чудоклинок может раскалываться на два меча сразу, становиться двуручным. И (это на десерт) умеет превращаться в трехметровую огненную плеть (!). Количество доступных комбо уже сейчас превышает пять штук, причем почти все выполняются удивительно легко — нужно всего лишь в определенном порядке нажимать одну из клавиш управления и левую кнопку мыши. И, разумеется, все движения и ужимки Родана анимированы великолепно. Croteam пригласили настоящего мастера чуть ли не всех единоборств сразу, который снялся для всех motion-capture движений. То есть все удары реальные, никакой постановочной показухи в них нет. Так что можно смело копировать движения и применять их в повседневной жизни.

Даже сегодня, когда игра готова только на 85% (по оценке самих разработчиков), выглядит она впечатляюще. Все составляющие отличного шоу (хорошая анимация, яркие декорации, зрелищная боевая система и даже активные скриптовые сценки при битвах с боссами) на месте и вроде бы работают. Конечно, совершенно очевидно, что **Collapse** будет одиоразовой игрой — слишком уж линейна и закриптована. Но мы искренне верим, что аттракцион выйдет отличный.

— Георгий Курган



«Игромания» предупреждает: не пробуйте повторять это дома!



Выражение «охлаждать плетью» в случае с «Коллапсом» приобретает совершенно новый оттенок.



МОНГОЛЫ ПРОТИВ РУСИЧЕЙ

На сленге «Россобит» разработчики из World Forge называют свою новую стратегию

«Золотая Орда» — идеальное продолжение их же «Война древности: Спарта». Как ни странно, «Золотая Орда» оказалась одной из самых многообещающих отечественных

RTS. Приличная графика, отличная анимация, бодрый геймплей. Играть предстоит за монголов, татаринов и русичей. Каждая фракция отличается

тостью, а также кинематикой. Разработчики сохранили почти все основные козыри «Спарты»: можно строить лагери, добывать ресурсы, убивать врагов и захватывать вражескую технику.



DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

ЖАНР

DeathTrack 10 лет спустя

ИЗДАТЕЛЬ

IC

РАЗРАБОТЧИК

SkyFallen Entertainment

ДАТА ВЫХОДА

2008 г.

«Death Track: Возрождение» — несомненно, главное открытие «ИгроМира». Игра, которую мы заочно недолюбливали за паразитирование на известном бренде, неожиданно оказалась тем, что на Западе называют spiritual successor. То есть что-то вроде духовного наследника.

Самое удивительное наблюдение по поводу Death Track — скриншоты выглядят гораздо более живой игры. SkyFallen Entertainment очень правильно понимают, что делает Burnout именно той гонкой, в которую играет весь земной шар: уровни и живая картинка. Так вот, с картинкой никаких проблем нет. Такой плотности спецэффектов и такого внимания к деталям российские игры (а особенно гонки) не видели никогда. Death Track — это первая за долгие годы отечественная игра, которая отрабатывает обязательную жарную программу на мировом

уровне. Это, в общем, страшная банальность, но каждый сантиметр местных трас снабжен какой-нибудь необязательной деталью: искрят покосившиеся неоновые вывески, по небу гуляют прожектора, что-то обязательно моргает, сверкает или переливается. Принцип, который уже давно взяли на вооружение западные левел-дизайнеры: кадр не должен быть статичным. Так вот, в Death Track в кадре постоянно что-то происходит.

Это не говоря уже о том, что на самой трассе тут идет непрерывная стрельба. С точки зрения механики, Death Track практически дословно повторяет DeathTrack образца 1989 года. Иными словами, это кольцевые гонки на выживание. Подбитый игрок не выбывает из игры, а возрождается через несколько секунд, потеряв время и позицию в заезде. Так вот, Death Track исполняет эту же самую концепцию с учетом достижений НТР. Во время прыжков на трамплине игра уходит в пиксельное slo-mo, при использовании ускорения прорезается модный motion blur. Картинка крайне достойная, а саму механику испортить очень сложно. К тому же по уровням на манер Burnout рас-



киданы сотни бонусов: бессмертие, ускорение, удвоение очков, утрение урона и т.п. И вот еще немаловажный факт — оружие в Death Track замечательное. По крайней мере, залп из бортовой ракеты по пронсходящей мимо машине выглядит именно так, как вы его себе сейчас представили. Трассы более или менее интерактивны — можно, например, на ходу подорвать соседнее здание. Есть и трюки, вроде затяжного прыжка, в ходе которого вы подбираете бонус, пускаете ракету по конкуренту и разнесите на лету очередную рекламную вывеску.

Как и Katauti Interactive, SkyFallen Entertainment берут в основном безупречным арт-дирекшеном — все остальное придумано за них почти двадцать лет назад. Но кое-что все-таки необходимо

сделать самому — физику поведения машины. Так вот, с ней в Death Track беда. Во время заезда кажется, что вам ввергли управление тутим деревянным бруском. Машина лишена любых намеков на маневренность, крайне неохотно слушается управления, но не транспирует, кажется, вообще никаких эмоций. SkyFallen бережно перенесли в игру все, кроме главного — автомобилей. У них из-под колес не вырывается даже клубов дыма, машины тут вообще как будто на подпятках. Ни одна модель не запоминается. Это обстоятельство может с легкостью перечеркнуть все хорошее, что есть в игре, включая графику, бонусы, азры и Парик в огне. В любом случае время еще есть, а заявка сделана поразительно серьезная

— Олег Ставицкий



Этот скриншот лучше всего отсызывает, что происходит на экране во время игры в Death Track.



Ну и еще вот этот.

ПИФ-ПАФ!

Грядет «Смерть шпионам: Момент истины», а дод к лучшим русскому стелс-шпиону, — на выстав-

на показывали рабочую версию. Уровни стали меньше, зато появились больше скритпов. Мы видели этапы с взрывом подполья, диверсией на аэродроме и люби-

мыми со времен оригинальной игры заданиями в тылу союзников. Зоны видимости врагов теперь меняются в зависимости от вашего положения (лежите в куст-

тах — сузятся, вылезли на свет — станут шире), а с застреленного фашиста теперь можно снять одежду, лишь бы выстрел был точно в голову.





6

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

ЖАНР

Шутеры

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Pandemic Studios

ДАТА ВЫХОДА

зима 2006 года

Mercenaries 2: World in Flames ускользала от нас весь «ИгроМир», но в конце концов мы ее все-таки настигли на самом что ни на есть закрытом показе. В каморке с гипсовопокрытыми стенами оказались только мы, Mercenaries 2, продюсер со стороны Electronic Arts и непробиваемая стена шума. Наше убежище оказалось прямо за сценой, на которой все время что-то демонстрировалось, так что стены натурально дрожали, а мы боязно поглядывали на опорные конструкции.

Первое, что привлекло наше внимание — это меню. Лица героев там изображены на долларовых банкнотах, что недвусмысленно намекает на их нравственные идеалы. В самом начале можно выбрать своего альтер-эго: девушку-снайпера, темнокожего специалиста по рукопашному бою и, конечно, харизматичного шведа с иржовым на голове, Маттаса Нильсона. Выбор, разумеется, мы остановили на нем.

Показанная нам версия стартовала где-то посередине сюжета. Героя предали, оставили без денег и попытались убить, но он выжил и готов к активным действиям. Маттасу нужно примкнуть к одной из фракций и начать выполнять для нее грязную работу за грязные деньги. В данном случае — нефтяные, потому что случал он на нефтяную корпорацию Universal Petroleum. Миссия заключалась в том, чтобы спасти похищенного сотрудника компании.

Веселье стартует прямо на базе. Зачем открывать ворота, если можно взорвать их порцией C-4? Зачем прорезать иди по улице, если можно стрелять направо и налево из ракетомета, обрушивая целые дома (про то, как кинематографично они разрушаются, вы наверняка читали в нашем Е3-отчете, но на всякий случай: одной ракеты достаточно, чтобы снести целый дом, но его огромная модель в момент взрыва не заме-

нитесь кучкой низкополигональных дощечек, а честно надломится, из окон вырвутся столбы пыли и здание начнет проседать, оплываясь от крыши к фундаменту). Затем, наконец, просто лететь на вертолете, если можно выпустить пару залпов по мосту с оживленным трафиком, сломав опоры? И это мы еще не долетели до пункта выполнения миссии.

Там, правда, происходит абсолютно то же самое, разве что враги отстреливаются. Можно вызвать огневую поддержку с воздуха, облить противников напалмом или сбросить бомбу для полного счастья. Несколько раз Маттас забирался в технику, во время захвата которой происходила обещанная мини-игра: шерой раскрыв люк, вытаскивал за шиворот водителя и бросил его под гусеницы машины. Чем мощнее средство передвижения, тем более сложные комбинации клавиш надо вытаскивать, и если борьба ведется у кабины вертолета на высоте 300

метров над землей, то лучше не проигрывать — в случае поражения Нильсен упадет и разобьется. Герой постоянно садится не на место водителя, а рядом с ним — эхо будущего кооператива.

Находясь под впечатлением от демонстрации **Far Cry 2** (которая произошла накануне вечером), автор этих строк попросил показать физику огня, но что-то не задалось; дорожки разлитого бензина, которые игрок сам «протягивает» до нужного места, тоже пока не реализованы. Но они будут, мы не сомневаемся. А вот как быть без социального элемента? В гражданских районах никто и пальцем не пошевелил, пока мы взрывали целые кварталы. В общем, Mercenaries 2 — это, похоже, даже не GTA про наемников, как мы ее обозвали после Е3-знакомства. Она скорее ближе к разнузданному балагану **Just Cause**.

Без обратной связи с игровым миром (который пока не спешит реагировать на беспредел, который творит игрок) терпится чувство присутствия и заметно страдает ощущение доверия к происходящему. С другой стороны, Mercenaries 2 все еще показывают в довольно сыром виде, так что мы по-прежнему ждем релиза.

— Линар Феткулов



Разрушаемость мира видится слепым казиром Mercenaries 2.



По уровню детализации модель Маттаса на порядок превосходит все остальные, что есть в игре.



WORLD OF COUNTER-STRIKE

Отчаявшегося дополнения к Counter-Strike: Source под названием CS On-

line поразило всех своей дерзостью. Цель разработчиков — сделать жестокий мир онлайн-шутеров более близким к реальным пользователям. Добиться

этого они хотят, внося роле-вой элемент в давно знакомую механику Counter-Strike. Оружие теперь сохраняется у персонажа даже после выхода из игры,

характеристики растут (пола урона, точность стрельбы), а на героя можно наделить различные доспехи (шлемы, бронезащиты). О времена, о нравы!



7

POSTAL 3

ЖАНР

первая выстрелная игра

ИЗДАТЕЛЬ

«Gamasoft»

РАЗРАБОТЧИК

TM Studios/Running with Scissors

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

С Postal 3 у нас произошла, наверное, одна из самых запутанных историй на выставке. В первый же день стало известно, что разработчики собираются показать кадры непосредственно из геймплея игры. Но на это наши попылки разузнать на этот счет хотя бы какие-нибудь подробности сотрудники «Акеллы» не начали махать руками, говорить, что все будет, но только на пресс-конференции, после чего спешно растворялись в воздухе.

Упоминанная конференция случилась на второй день «ИгроМира». Подойдя к дверям конференц-зала, мы поняли, что продолжение Postal в России, мягко говоря, очень ждут: еще за полчаса до начала мероприятия у дверей стояла, наверное, сотня человек и каждую минуту прибывали все новые желающие. Толпа гудела, толкалась и настойчиво ломилась в закрытые двери. Несколько раз люди даже падали, причем десятками. Актюжак был сравним с Far Cry 2, на показ которого пришло

примерно столько же, если не меньше. Для сдерживания толпы в конце концов пришлось вызвать милицию, которая тоже с трудом пробилась через плотную людскую массу.

После того как все наконец-то улеглось, на сцену вышел Винс Дези, глава Running with Scissors, и начал вещать в своей неизменной манере: матерясь и выдавая такого блатного петрушку. После долгого разговора о десятилетнем юбилее серии и фильме Уэе Болла по мотивам игры (между прочим, Винсу фильм понравился) дело наконец-то дошло до демонстрации самой игры. И тут у нас случился натуральный культурный шок: на протяжении пяти минут Postal Dude — главный герой игры — носился по улицам города, мочился на прохожих и натравливал на них ручного барсuka (1), используя его как бензопилу (2!). И больше ничего. Примерно то же самое все желающие могли увидеть еще в июле, в первом и пока единственном ролике из игры. Само собой, на такой расклад совершенно не устроил, поэтому мы напросились на приватную беседу с Винсом, в течение которой мистер Дези загадочно улыбаясь, сыпал какими-то полупанемками — в общем, темнил как мог. Впрочем, кое-что все же удалось выяснить.



Отрадно, что за дизайн, сюжет, диалоги и прочее по-прежнему отвечают Running with Scissors. Сам Винс сказал по этому поводу примерно следующее: «Такая @\$\$! может прийти в голову только нам». Так что никаких шуток про поиски потерянного писца (между прочим, реальный пример из полуофициального российского дополнения к Postal 2 под названием «Штопор жжот!») не будет. Что же тогда ждать? Полного беспредела, антисоциальных выходов и неизменных насмешек над внутренней и внешней политикой США. По поводу последней дополнительно известно, что одним из ключевых злодеев станет бывший вице-президент США Альберт Гор (недавно получивший Нобелевскую премию мира) — он будет вместо Осамы Бин Ладена. Кроме того, скорее всего, будет затронута тема грядущих

президентских выборов в Америке — и не исключено, что для Postal Dude придет час выйти на политическую арену.

На сегодняшний день об игре известно крайне мало. Впрочем, к апрельской КРИ разработчики обещали привезти новую версию игры, на этот раз — с парой полноценных уровней. До тех пор остается только надеяться на лучшее. А поводов для опасений у нас пока предостаточно. Главный из них — техническая реализация занятой TM Studios, ответственная за такие, страшно сказать, произведения, как «Меченосец» и «Бой с тенью». Впрочем, Винс сказал буквально следующее: «По большому счету, мы делаем новый Postal исключительно для России. Поэтому я постараюсь, чтобы игра была такой, какой ее хотят видеть русские игроки». Мы это запомним.

— Георгий Курган



Все внимание на барсuka!



Postal 3, кстати, делается на движке Source.

МОСКВА В РУКАХ. ОПЯТЬ

Кроме Sledgehammer Target Games демонстрировали также абсолютно несовместимую

ую им игру — шутер от третьего лица. Проект называется «Сембел», и суть его в следующем: герой путешествует по разрушенной после нападения

инопланетян Москве, высасывает гениальный материал из трусов и тратит их на различные мутации. Аналогичным трюкам обучены и враги. Ничего этого

мы, к сожалению, пока не увидели, игра выглядит жутковато. Разве что разработка «Глазель» в характерном московском дворике хороша.





SACRED 2: FALLEN ANGEL

ЖАНР:	Лучший клон Diablo, часть истории
ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Ascaron Entertainment
ДАТА ВЫХОДА:	2008 год

Суммарно обещается до восьмидесяти часов геймплея, разделенного на две кампании: за Тьму и Свет соответственно. Примечательно, что четверо из шести доступных персонажей могут выбрать любую из противоборствующих сторон, а оставшиеся двое (серафим и инквизитор) — только ту, что соответствует их мировоззрению.

Из других новостей — любопытная система прокачки. Дело в том, что, помимо стандартного повышения уровней заклинаний (для воинов это будут боевые стили), можно по своему вкусу настроить несколько параметров для каждого из них. То есть для обычного огненного шара можно будет изменить дальность, зону поражения и количество наносимого урона.

Обещается также новая система квестов. В первой части все было просто: сходил в подземелье, убил босса, добыл артефакт — получи золото. Такой

подход был довольно скучным, и это признают сами разработчики. В сиквеле обещаются многоуровневые задания, а их количество сулит перевалить за восемьсот. Вообще, мир игры станет разнообразнее. Жители в городах научатся имитировать повседневный быт (привет, **Gothic** и **The Elder Scrolls 4: Oblivion**!), а многие монстры будут ходить группами, у каждой из которых окажется ярко выраженный лидер. Убейте его — и остальные мигром растеряют боевой задор.

Однако основные битвы разведутся в онлайн. Заготовлено пять режимов мультиплеера: от банальной кооперативной игры до кровавого PvP, где единоразовый убитый персонаж навсегда исчезает из игры.

Все это, спорю нет, здорово. Однако на сегодняшний день разработчики фактически не поделились с публикой ничем, кроме щедрых обещаний. Десяток довольно грустных скриншотов не в счет. Двухлетней давности **Titan Quest** выглядел куда красочней. А ведь заявленная дата выхода — первый квартал следующего года. Мы, тем не менее, верим, любим и надеемся на лучшее.

— Георгий Курган

В свое время **Sacred** оказалась одним из самых успешных клонов **Diablo**. Однако вторая часть будет весьма непросто повторить успех: сегодня ей придется конкурировать с великолепным **Titan Quest** и, конечно, **Hellgate: London**.

Представленная на «ИгроМире» версия не пролила ровным счетом ничего. Показывали довольно заурядную многопользовательскую бету, в которой четыре игрока носились по совершенно однообразной пустыне и избивали десятки одинаковых зомби. Однако нам удалось побеседовать с двумя представителями **Ascaron Entertainment**, которые охотно поделились подробностями о грядущей игре.

Итак, если помните, первая часть игры была примечательна

открытым игровым миром, который можно было исследовать в произвольном порядке. В **Sacred 2** доступных территорий стало еще больше: если просто двигаться из одной части экрана в другую, пробежка может занять до пяти часов самого реального времени. И это только наземная часть, а будут еще и подземелья, и квестовые локации. Разумеется, пешком по таким просторам путешествовать накладно. Кроме лошадей, которые присутствовали и в оригинале, появятся эзические ездовые животные, уникальные для каждого из классов. Для них, кстати, заготовлена своя система прокачки и улучшений. В магазине таких не купите! — придется выполнить квест повышенной сложности.



С архитектурой в **Sacred 2** должно стать получше.



Скриншот к клону **Diablo**, все по ГОСТу.

«ЧИСТОЕ НЕБО» —
ЗА ГОРИЗОНТОМ

«Сталкер: Чистое небо» на выставку, конечно, привезли, но только в виде де-

моверсов, где нам предлагалось расстрелять пару десятков противников на огдельно выделенной площадке. Ничего нового, по сути, показано не было: слегка обклеен-

ный дринок (в основном свежие световые эффекты) и чуть доработанный искусственный интеллект. Теперь противники (вскакивай!) на-учились замирать героя

гранатами. GSC Game World заверили нас, что разработка идет полным ходом и к релизу все будет замечательно. Вернем, но ждем подробности.





9-Я РОТА ПРАВДА О 9-Й РОТЕ

ЖАНР

картина по фильму/кинематографическому материалу

ИЗДАТЕЛИ

«Новый диск»/«1C»

РАЗРАБОТЧИКИ

Lesta Studio

Extreme Developers/Black Productions

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

«ИгроМир», среди прочего, запомнилась живой премьерой сразу двух «9-х рот». Разных жанров, от разных разработчиков, но практически с одним сюжетом.

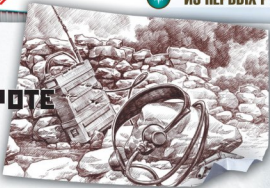
Lesta Studio и «Новый диск», занятые производством стратегии по одноименному фильму Федора Бондарчука, устроили у себя на стене день ВДВ в миниатюре. Рядом с компьютерами прогуливались крепкие молодые люди, облаченные в камуфляж. Они свистели, иногда что-то оркали, пели песни и разве что не ныряли в фонтан.

Отважно обойдя десантников и ознакомившись с игрой, мы имеем сообщить следующие. Во-первых, «9-я рота» получается такой зубобойной тактической стратегией для сильных духом людей. Карты огромные, а перемещение из одной точки в другую с легкостью занимает минут двадцать. Ускорять время не получается, так что от однообразия под-

час становится дурно. Во-вторых, сложность игры пугает. Бойцы гибнут быстро, в интерфейсе сам черт ногу сломит — в гигантских таблицах, графиках и отчетах легко можно запутаться.

Действие разворачивается примерно по следующей схеме: вам выдается боевое задание и некоторое количество времени на его выполнение. Завершив одно поручение, вы тут же получаете следующее, и так до конца миссии. Под вашим началом, как правило, находится небольшой отряд бойцов, которыми надлежит разумно руководить и беречь. Управление осуществляется с помощью внушительного командного меню — можно приказывать солдатам бежать в укрытие, кидать гранаты, менять оружие, запрягивать в бронетехнику и т. д. Иногда в качестве бонуса руководство выпускает бронетехнику и разрешает вызвать артиллерийский удар. Несмотря на множество спорных моментов, в «9-й роте», похоже, скрыта внушительная тактическая глубина. Непонятно, правда, кто возмется все это осваивать — слишком все несложно, громоздко и неудобно.

На стене «1C» тоже происходили занятные вещи. В то время как молодежь отставала очередь, чтобы сыграть в Gears of



War, солидные мужчины с бородами не отрывались от мониторов с «Правдой о 9-й роте». Создаваемая под творческим надзором Дмитрием Пучковым, «Правда о 9-й роте» основана на одноименном документальном фильме, который Пучков снял в гикю Бондарчуку. Тут, в отличие от проекта «Лесты», все гораздо серьезней — поются печальные песни про Афганистан, между миссиями демонстрируются кинохроники, а в кадре то и дело мелькает красный флаг с серпом и молотом. Плюс, перед началом задания нам показывают реальную биографическую справку по каждому бойцу, а Дмитрий Пучков хмурит брови и морщит лоб в кадре.

Самые страшные опасения сбылись — технологически «Правда о 9-й роте» похожита на уровне шутеров средней руки 2003 года выпуска. Зато сложность такая, что Armed Assault покажется детской пострелушкой. На каждом уровне царит кровавая тьма, где-то вдалеке маячат и яростно стреляют размытые фигуры врагов, изредка взлетают осветительные ракеты. Куда и в

кого стрелять — не очень непонятно. Ориентироваться приходится по всплескам от выстрелов. Сохраняться во время миссии невозможно. К тому же двигаются десантники крайне неспешно: пока вынешь гранату, пока вынешь чеку, пока замахнешься... Стрельба — тоже задача не для слабонервных. Автомат, например, обладает такой отдачей, что пули постоянно улетают в молоко.

В демонстрационной версии также давали посидеть за пулеметом и сыграть роль наводчика артиллерии. Эти, с позволения сказать, мини-игры сложные, как прогулка в аду, так что даже любителям реализма рекомендуем запастись терпением.

Удивительно, но несмотря на принципиально разные первоисточники (гланцированный блокбастер Бондарчука против сурового документализма Пучкова), обе «9-х роты» делаются с прицелом на хардкорных, взрослых и интересующихся судьбой нашей страны игроков. Рассмотреть их с традиционных позиций игровой индустрии отчего-то не получается.

— Степан Мачулин



Бондарчукские красные махи, видно, на дамок «Лесты» воюют.



«Правда о 9-й роте», похоже, окажется самым сложным военным шутером со времен Operation Flashpoint.

РУССКИЕ НЕЗАВИСИМЫЕ

Свершилось — в России появились первые инди-разработчики. Phantomery Interactive, кастик

которой составляют три (!) человека, подписали контракт с «Новым диском», который издает в следующем году их Substratum — концептуальный квест, в основе кото-

рого лежит теория инфразвука. Выглядит занимательно, сами авторы — крайне приятные, образованные люди. Провью в следующем номере.





SLEDGEHAMMER

ЖАНР:

активные шутеры

ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Target Games

ДАТА ВЫХОДА:

2008 год

Sledgehammer — первый за долгое время самостоятельный бренд **Target Games**, авторов **Ex Machina**. Они, в общем, верны себе: игра полностью посвящена гонкам на гигантских тягачах. С некоторыми принципиальными оговорками.

Главный нюанс состоит в следующем: у каждого грузовика есть два режима — гоночный и боевой, причем переключаться между ними предстоит прямо во время езды. В гоночном режиме грузовик выглядит совершенно идентично настоящей машине, если не считать здорovenую турбину на месте кузова. Сжигая колоссальные объемы закиси азота, она изрыгает огонь и подбрасывает фуру вперед так, словно это малоприятная легковушка. При переключении в боевой режим турбина убирается куда-то в недра грузовика, зато оттуда же выезжают пулеметы, ракетницы, штыги и пилы. И вот тут начинается такая поэмь: **Carnagedead** и **Deathtrack**: грузовики толкаются, отстреляв друг от друга куски металла, сверлят двери, поливают свинцом

и пускают ракеты. Хитрость в том, что в боевом режиме тягач едет заметно медленней, чем в гоночном, а цель игры — это, как правило, оказаться первым на финише. Главное опасение — баланс. Учитывая, что контактный бой возможен только при включенном боевом режиме — а в нем тягач ползет как черепаха — воспользоваться соблазнительными пилами просто не получается.

В этом контексте тонинг становится важнейшим из искусств: игра, с одной стороны, позволяет обесить грузовик всевозможными пушками и пилами (15 пулеметов и ракетниц, 10 разновидностей контактных средств), а с другой — заняться подвеской, двигателем, турбиной и прочими стандартными вещами. Есть над чем подумать.

Sledgehammer явно создается под впечатлением от **FlatOut**, хотя на текущий момент больше напоминает «Адреналин» про тягачи. То есть **Target** планируют очень правильные вещи: деформацию и разрушаемость грузовиков, обильную интерактивность уровней и т. п. Пола, за полгода до релиза, игре сильно не хватает деталей. Завязка и самая идея чудные, но вот уровни гугают. Сейчас на них практически ничего не происходит, кроме редкого беспостылкового трафика и толстых колонн, которые можно рушить. **Target** обещают, что все изменится и на



трассах появится больше интерактива. Очень хочется верить.

Вторым (после разрушаемости и деконструкции грузовиков) ключевым моментом **Sledgehammer** является разнообразие. У игры есть сюжетный режим из 45 миссий, скрепленных бодрой историей о похищенном военном прототипе грузовика. Но кроме сюжетной кампании, задумана масса альтернативных звезд: от изыскающего спаломы среди трафика до **survival-схваток** и гонок на время. Всего обещано семь различных режимов. Кроме обычных гонок, в которых наш грузовик был явным королем дороги (у противников пока нет ни шипов, ни ракет), нам продемонстрировали еще два: тир (вы берете под личный контроль пулемет на крыше, а происходящее демонстрируется от первого лица) и тот самый спалом.

Все это вызывает искреннюю симпатию, которую мы сейчас, правда, выдаем авансом. В текущем своем состоянии **Sledgehammer** заворачивает разве что обещаниями и общей концепцией. Визуально игра отстает от того, что мы привыкли видеть в современных гоночных проектах примерно лет на пять. Единственный гипнотизирующий эффект — переключение между гоночным и боевым режимом, в котором грузовик резко начинает напоминать **Оптимуса Прайма**. В целом, казалось бы, корпус неожиданно открывается отсеки, пулеметы ловко складываются и уезжают внутрь, турбина появляется совершенно дивным образом. Но вот со всем остальным предстоит очень серьезно работать. Время у **Target** пока еще есть.

— *Линар Феткулов*



Очень интересно думать, что скажет бы по поводу таких турбин **Захаров Фред**.



Пока что **Sledgehammer** выглядит, скорее, как перспективный прототип.

ПРЕССЕ НЕТ МЕСТА

Главная претензия к «ИгроМанию» — прессе там совершенно негде сидеть, устроить мини-совещание, воспользоваться Wi-Fi-зо-

ной и напечатать пару новостей на сайт. Так, редакция «ИгроМании» совещалась под лестницей, около мусорных пакетов, откуда нас, правда, выдворили по соображениям безопасности.



[illegible]



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами самыми фактами со страниц первого взгляда

Детальный, подробный и обстоятельный отчет об игре мы публикуем, но на данный момент известно о той или иной степени ожидаемой игре.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходящие как идея сильнее, чем Новый год, все же часто оказываются «в центре внимания».

Наши редакторы пытаются только по финальным версиям игр, или по пресс-релизам, которые считают финальными изданиями и/или разработками.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромания» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

9-3 (БОГОУМНОСТЬ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры волею, а сплоченно и безраздельно. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно не понятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромания».

9-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безраздельно от времени и находится на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

8 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и в среднем по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВНЕШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем корявыми середняками: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгое (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, как максимум — новые ступени в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус культовых игр и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничные руководства пользователей или проходить многочасовую «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привнесла в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетриске». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕГРЕССИВНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она нам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобное управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наименьшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таковую медалью получают только те игры, на которые стоит выделить — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.





ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Генар Феткулов

E-MAIL: RUBRIKI.RS@GAMMA.NY

ЖАНР

Шутер
RTS

NATURAL SELECTION 2

Согласно сформулированному Чарльзом Дарвином закону естественного отбора, в процессе эволюции идет непрерывная борьба за выживание, в ходе которой слабые особи гибнут, уступая место сильнейшим, а те, в свою очередь, становятся еще сильнее, приспосабливаясь к изменяющейся среде или следуя за своими успешными собратьями.

В индустрии компьютерных игр ситуация, в общем, схожая. В ноябре 2002 года группа энтузиастов выпустила бесплатную сетевую модификацию для **Half-Life** под названием **Natural Selection** («Естественный отбор»).

Ей чудесным образом удалось вытеснить многих конкурентов и как-то ужиться в компании матерого хищника **Counter-Strike**. Теперь **Natural Selection** готова эволюционировать в самостоятельный проект.

Часто бывает, что гибриды оказываются жизнеспособнее чистокровных особей. Так и ори-

гинальный **Natural Selection** — это помесь шутера, стратегии и RPG.

Начинается все довольно традиционно: на выбор предлагаются две фракции. **Frontiersman** — классические космодесантники — и **Khaaga**, жуткие, отвратительные инопланетяне, явно считающие себя идейными наследниками старкрафтовских зергов. Противостояние разворачивается (насколько там возможно развернуться) в узких лабиринтах космических станций.

От стратегии **Natural Selection** достался баланс. Борьба ведется скорее не за выживание, а за ресурсы. Десантники используют их для постройки порталов (где происходит возрождение погибших), оборонных турелей и осадных пушек, а инопланетяне — для выращивания ульев (аналог людаского портала с дополнительной возможностью лечения раненых), алгредов и мутаций.

Одному игроку придется ус-



ться в командирское кресло и заниматься планированием, то есть непрерывно смотреть на карту. Он принимает участие в битвах только косвенно: будет доставлять здания, сбрасывать аптечки, координировать действия в группе.

Особенно важность координатора ощущается во время игры за **Khaaga**: у них каждый сам решает, на что тратить общественную собственность, поэтому эгоисты-единоличники могут свести на нет все командные усилия.

Так как инопланетяне тратят ресурсы на апгрейды и мутации, в их команде осуществляется прокачка и разделение на классы. **Khaaga** действительно отличаются от людей не только внешне, но и геймплейно. Они очень уязвимы, полагаются в основном на ближний бой и умеют выполнять различные трюки (первый же юнит бежит по стенам и потолку, а вершина их пищевой пирамиды — помесь быка с бегемотом — может проглотить пехотинца, одетого в самую тяжелую броню, и переварив его, поправить собственное здоровье).

Уникальный баланс — это вообще главная отличительная особенность **Natural Selection**. Инопланетянам, например, чтобы мутировать в более сильную особь, необходимо на время превратиться

Настроить
По обновлению
Разработчик
Unknown Worlds Entertainment
Пожалуйста
Серия Battlefield
Counter-Strike
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Сайт игры
www.unknownworlds.com/na2

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

в уязвимое яйцо, которое легко может разбить любой пробегающий мимо космодесантник.

Все вышеизложенное одинаково справедливо как для оригинального мода, так и для сиквела. Но вторая, самостоятельная, часть вооружена последней редакцией движка **Source** и, соответственно, современными технологиями.

В оригинале расселение инопланетян сопровождалось бурным ростом жутковатой биомассы, опутывающей трюмы космической станции. В сиквеле для отображения этого процесса используются отдельные технологии, которая позволяет в реальном времени просчитывать разрастание. Единственный на сегодняшний день геймплейный ролик демонстрирует, как побег реалистично опластывает рельеф станции. Ко второй части инопланетный юнит обрел не только декоративную функцию: распространение инопланетной заразы может привести к сбоям в электросети, и тогда перестанут работать лифты. Поэтому от нее нужно оперативно избавляться с помощью огнемата (привет, «Чужие»!). На тот случай если пришельцы окончательно прижмут десантников к стенке, у них будет возможность заварить люки, перекрыв таким образом проходы.

■ ■ ■

В общем, жанр коллективных многопользовательских забегов неожиданно эволюционировал при посильной помощи **Valve** и **Source**. Прошлогодний **The Ship** оказался слишком интеллигентным и не пережил естественного отбора, но ему на смену приходит настоящее разнообразие **Source**-видов: **Left 4 Dead** и **Natural Selection 2**. Дарин может гордиться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

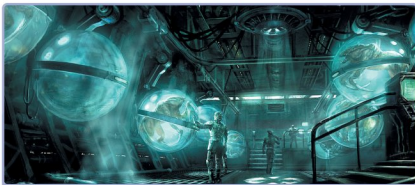
Многопользовательский гибрид шутера и стратегии эволюционирует на безоткатном мода в полнокровную игру. Нам такой естественный отбор только на руку.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%



Это, надо понимать, тот самый овцебык, поедающий десантников без майонеза.



Многопользовательский шутер с такими панорамами нам еще не встречался.



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Олег Ставильский

ЖАНР

Экшен

E-MAIL: RUBRIKI_PS@GAMEMAN.RU

BRÜTAL LEGEND



Brütal Legend — та самая игра **Тима Шафера**, название которой мы категорически отказывались сообщать два номера назад. Этим летом на **Games Convention Vivendi Games** запущала избранных представителей прессы за закрытую дверь без вывески, где живая легенда игровой индустрии, хулиган **Double Fine Productions** Тим Шафер, показывал свою новую игру. Восторженных журналистов ловили на выходе и заставляли подписывать NDA (Non-disclosure agreement, то есть соглашение о неразглашении информации), согласно которому про игру нельзя было ничего сообщать до ноября 2007 года. Мы тогда провернули трюк на грани невозможного: протаскали на презентацию видеокамеру и **Антон Лагоинов**, который отснял десять минут страшного эксклюзива: Тим Шафер в окру-

жении хэви-металл пластинок рассказывал о своей новой игре. Кассета с интервью отправилась в американский офис, где ее заверили и буквально за несколько дней до сдачи этого номера прислали в редакцию. Пока в «Видеомании» монтируют репортаж, мы можем сообщить следующее.

Шафер, не появлявшийся на публике со времен полного коммерческого коллапса **Psychonauts** (то есть вот уже почти три года), все это время был занят самым амбициозным своим проектом. **Brütal Legend**, как и все его предыдущие игры, — это в первую очередь безупречное упражнение в стиле, выжимка из дивного музыкального жанра хэви-металл, собирательный образ всех тех нелепоостей, которые в возрасте от 13 до 18 лет кажутся самыми крутыми вещами в мире. Мотоциклы, кожаные куртки, соло на невообра-

зимых гитарах, заклепки, идиотские прически и тексты про дести по восточной на пути в ад. Шафер, как и любой человек, чей пубертатный период пришелся на восьмидесятые, всю полубессознательную молодость мечтал, конечно, о трех вещах: инфернальном рыке, длинных волосах и неприменно длинной гитаре. Примерно о том же самом мечтал отличный голливудский комик **Джек Блэк** (см. его, среди прочего, в «**Tenacious D: Выборе судьбы**», который практически идеально повторяет атмосферу **Brütal Legend**). Именно поэтому Блэк, паразитируя похлеще на Тиме Шафере, озвучил в игре главного героя.

По поводу геймплея **Brütal Legend** известно следующее. Во-первых, это стопроцентный экшен со всеми выптекающими: комбо, сотнями врагов, суперприемами и т. п. Во-вторых, это открытый для исследования мир, а не набор миссий. В-третьих, фирменные шаферовские диалоги и квестовые составляющие тоже будут. В-четвертых, кроме ходьбы, разговоров и жести, будет также езда: мир настолько большой, что перемещаться по нему предстоит с помощью транспортных средств. Но самое главное, что все это исполнено с поправкой на хэви-металл эстетику. То есть главный герой является обладателем кожаных напульсников, обтягивающих штанов и похабной жилетки с заклепками. В качестве врагов — скелеты в колясках, утыканные шипами демоны и

хромированные пауки, которыми Шафер особенно гордится.

Но самое гениальное, безусловно, сюжет. Главный герой — не лидер **Iron Maiden**, как можно было подумать: его зовут Эдди Риггс и он — классический хэви-металл-фанат, мечтающий исполнить соло, стоя на коленях перед бьющей толпой. В общем, такой собирательный образ любого подростка из восьмидесятых. Так вот, в результате некоего катаклизма Риггс попадает в **Age of Metal**, настоящее царство металла. И вот тут все его эротические мечты сбываются — он получает под свое командование армию демонов, а также волшебную гитару, соло на которой заставляет, натурально, плавиться лица врагов.

■ ■ ■

Шафер, конечно, выступает в своем привычном жарге концептуального шедевра. Про геймплей мало что известно и, честно говоря, не очень хочется. Как и в случае с **Psychonauts**, главное тут — безупречная эстетика, по поводу которой есть только одно опасение. Большинство сегодняшних восемнадцатилетних игроков понятия не имеют, что такое **Iron Maiden** или там **AC/DC** и почему кожаные напульсники с шипами — это одновременно очень круто и гомерически смешно. Однако автор этих строк (а также любой молодой человек в возрасте от двадцати), почитавший в 12 лет лучшей группой в мире безвестный уже теперь немецкий коллектив, выступавший исключительно в кожаных плащах и с фиолетовым начесом, глядя на скриншоты, испытывает жгучее желание достать с антресоли болгарские пластины, завести порогмеч и сложить пальцы в козу. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Тим Шафер (Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts) управляет в эстетике хэви-металл. Доставляет парню.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ 60%



Эротическая подростковая мечта автора этих строк, а также, как выяснилось, Тима Шафера.



Кеды Converse у главного героя, конечно, пиканство. Должны быть казаки.

о т е л ь

У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



**НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?**

**ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!**

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:

WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU

WWW.AKELLA.RU

NOOT@AKELLA.COM



Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный рай, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно случившаяся заминка парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице на ночь. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживаются трупы одного из постояльцев. Похороны падают на всех...

Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.



www.akella.com

Все авторские издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тел. поддержки: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.sdgames.ru

Оптимальная продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@sdgames.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@megabook.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 286-35-42, akella@vostok@vostok.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com;
Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@yandex.ru;

Предоставитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Физический ООД "Понд Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-48-65.



ХИТ ZONA

М.бигео

Настрой Себя!

Романы братьев Стругацких в магазинах: «ООО», «М.Видео», «Желтый» и «Настрой Себя!»



Акелла

- Название: S2 Games
- Разработчик: S2 Games
- Платформа:
 - Savage: The Battle for Newerth
 - Series Battlzone
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры: <http://savage2.s2games.com>

ДАТА ВЫХОДА

2008 год



как ему помочь своей команде (угадайте, кто только что испытал все это на себе?), он сводил на нет усилия многих людей. Именно поэтому Savage не смог стать популярным — слишком тонкий и необычный баланс, к сожалению, оказался недоступен многим новичкам, привыкшим палить по всем без разбора и уж точно не желающим выслушивать приказы командира.

К прочим достоинствам игры без сомнения можно отнести оригинальный сеттинг. В будущем, после обласканного фантастами апокалипсиса, на Земле ведется борьба за существование между — сюрприз! — людьми и разумными монстрами (не очень, скажем так, научно, зато свежо). При таком подходе к созданию вселенной разработчики смогли задействовать в игре как мечи и

SAVAGE 2

TORTURED SOUL

Генер Шеткулов

«...В час дня, вас это устраивает? Надо только уточнить разницу во времени», — такими словами заканчивалось приглашение поучаствовать в онлайн-овом бета-тесте **Savage 2: Tortured Soul**. Автор этих строк с радостью отстучал положительный ответ, не во время сообразив, что разница между Москвой и Лос-Анджелесом составляет 11 часов.

Полночь, Россия, запуск бета-версии. В «лобби», во время распределения обязанностей, автора этих строк выбирают командиром. Почетное назначение обернулось довольно плачевно. Никогда еще я не видел такого количества всевозможных «йк», «лооб» и прочих оскорблений. Оказывается, каждый член нашей команды в совершенстве знал, как надо руководить, но просто не хотел мараться политикой! После участия в первой же сессии **Savage 2** мы унесли один крайне важный тезис: в нее надо играть на свежую голову, пренебрежительно разбираясь в правилах.

Дичь!

Savage: The Battle for Newerth (2003 года выпуска, выпущена в России под названием «Savage: Битва за новую землю») была смелым экспериментом, который почти удался. Сами разработчики назвали свое детище «стратегическим шутером в реальном времени», что довольно внятно описывает суть проекта. Игроку, незнакому с принципами **Savage**, игра могла показаться таким **Warcraft 3** от первого лица. Яркая цветовая палитра, угловатые модели в карикатурно-готическом стиле, знакомые типы юнитов... И аналогичный геймплей с поправкой на вид от первого лица.

Savage в равных пропорциях смешивал полярные жанры: RTS и шутер. Тут вроде бы каждый был сам себе герой: убийство монстров, прокачка, зачистка шахт. Привычные MMORPG-будни. Но **S2 Games** придумали

должность командира. Для человека, которому доставалось это почетное звание, игра виделась под совсем другим углом: он играл в обычный **Warcraft 3**, без всякой смены перспективы. Он помогал заклинаниями своим солдатам, строил здания и раздавал приказы. Застройку осуществляли подконтрольные лишь командиру крестьяне — они беспрестанно слушались главнокомандующего. А вот с другими бойцами армии могли возникнуть проблемы.

Это и погубило **Savage**. Часто возникала ситуация, когда рассудительный командир придумывал отличную тактику, выделяя нужных юнитов, давал им приказ, а те своевольно отказывались его выполнять или просто не понимали, что им делать. Но еще чаще команду подводил сам командир. Неумело расходуя ресурсы, ставя здания в ненужных местах или вообще не понимая, что от него требуется и



Пары ударов Бегемота достаточно, чтобы разрушить здание.



В ближнем бою Хидхник крайне опасен.



В текущей версии возможно кидать огненные шары заметно портит баланс. Не сомневаемся, что это скоро выправят.

магию, так и огнестрельное оружие, не впадая при этом в канонический стимпанк.

Саваж — свобода быть...

Мужественно восприняв пролившийся поток критики, **S2 Games** принялись за работу над ошибками. Улучшения и новшества начинаются даже раньше, чем сама игра. Уже в «лобби» можно почувствовать разницу. Подготовка к матчу проходит в четыре этапа: сначала игроки выставляют свои кандидатуры на пост командира, потом проходит голосование, затем командир выбирает офицеров, которые возглавят отряды, а потом рядовые игроки решают, под командованием какого офицера им хочется находиться.

«Бригадиры» также, как и командующий, могут отдавать приказы — для более слаженного взаимодействия в игре продумана разветвленная субординация. На практике мы ни разу не столкнулись с реальной необходимостью так четко координировать свои действия, хотя, когда дело дойдет до масштабных баталлий, тут офицеры могут сильно пригодиться, снив часть нагрузки с главноком.

Последний по-прежнему показывает полевым игрокам колдовством (лечит дружественных воинов, замедляет врагов или ухудшает их

броню — список заклинаний существенно расширился со времен первой части) и обзоре карты в стратегической перспективе, измышляя правильную тактику.

Насчет приказов, тактики и прочего у нас неожиданно возникли некоторые сомнения. А нужны ли вообще командиры? На начальном этапе только новички не поймут, какую шахту надо зачистить, а когда дело дойдет до столкновения с противником, на помощь придет мини-карта, где хорошо видно, какой объект действительно нуждается в вашей помощи.

Еще сильнее бьет по авторитету командира отобранная монополия на строительство. Ему теперь не нужно корпеть над каждым зданием, отсылая туда новые порции рабочих, — их просто отменили. Здания строятся сами, надо только разведать территорию и начать застройку, дальше процесс пойдет автоматически.

Чтобы возведение зданий происходило быстрее, был создан специальный класс строителей, низший в иерархии. В бою от них мало толку, зато строители могут ускорить процесс и даже возводить новые сооружения. Здания, как и во всякой тактике, нужны в первую очередь для того, чтобы производить юнитов (в нашем случае — чтобы игроки получили доступ к нужным классам).



Интерфейс подвергся серьезнейшей доработке и стал куда более дружелюбным.

Классовая борьба

Если раньше более развитые юниты являлись улучшенной версией менее сильных, то теперь в *Savage* появилась настоящая специализация. У обеих рас, помимо упомянутых строителей, будут классы для ближнего и дальнего боя, колдуны и стенобитные орудия. Даже если командир уже построил необходимое здание, чтобы выбрать более мощный класс, нужны деньги. Они «выпадают» из монстров и поверженных врагов. Также сам командир может выделить вам немного наличных. Именно поэтому начинать игру следует с уничтожения слабых монстров, которыми обильно заселена карта. Теперь доступна полноценная система развития персонажа, в зависимости от предпочитаемого класса вы будете выбирать те или иные характеристики для прокачки.

Классы у двух рас действительно различаются. У людей уже на ранних этапах игры доступны лучники и дикари, вооруженные двумя одноручными мечами и небольшими пулеметами. Таким образом, люди могут устраивать качественные атаки с дистанции. Позже у них появляются колдуньи-целители, могучие наемники, которые обладают потрясающе сильным ударом, но медленно передвигаются (повод прокачивать скорость!) и тяжелые машины для уничтожения зданий.

Но вот у монстров, на наш взгляд, все куда интересней. В первой тройке базовых классов выделяется строитель (выглядит как эдакий куст с ногами, но на поверку оказался весьма способным воином) и оборотень. Это удивительное существо может превращаться в страшного зверя, оснащенного потрясающей скоростью. Но самое главное — оборотень может обращаться в любого врага (или даже бойца

своей команды)! Кроме того, он умеет зарываться под землю, а также жертвовать собой в бою, создавая мощный взрыв.

У монстров также есть три вида колдунов, мощный пехотинец-хищник, а вместо стенобитных орудий — огромный, грузный Бегемот (*Behemoth*). Гиппопотама он напоминает лишь своей непопулярностью. *Behemoth* ходит на двух ногах, на голове у него расположены бараны рога, а в лапах он сжимает вырванное дерево, которое использует как дубину.

К экип-механике добавили, наконец, возможность ставить блок. Захват «С», игрок парит удар и оглушает врага на несколько секунд. Это нововведение полностью меняет ритм схваток, исключая бесконечное кликанье мышкой.

Ну и теперь десерт. На сладкое у обеих рас заготовлены юниты из преисподней — в игровой мир они приходят через жертвенные ямы, куда надо отправлять своих же юнитов.

■■■

В общем, направление выбрано разработчиками верно. Они провели мощную работу над ошибками, сделали баланс более гибким, но для новичков игра по-прежнему сложна. В полной версии обещан обширный обучающий режим, но вряд ли он радикально повлияет на судьбу *Savage 2: Tortured Soul* — развлечение не для слабого духом. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Долгожданная повесть о героях, ИРБ и стратегической игре. После года слухов. С подвальной балансикой, но по-прежнему только для избранных.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

70%

- **Надатель**
- **Сюжет**
- **Разработчик**
- **GRIN**
- **Платформа**
- **Bionic Commando (1987)**
- **Сюжет Spider-Man**
- **Мультиплеер**
- **Но обманен**
- **Сайт игры**
- www.bioniccommando.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год



спустя 10 лет после событий первого Bionic Commando. К героям прошлой части, бionic-мексиканским солдатам, судьба оказалась неблагоприятной. Правительство увидело в них слишком грозную силу, которая с трудом поддается контролю, поэтому издало постановление о разоружении бionic-мексиканцев. Натан так же стечению обстоятельств был совершенно не рад — ему пришлось отдать руку. Но он, можно сказать, еще легко отделался — некоторым пришлось сдать государственные инструменты, а то и голову. Многие оказались расставаться со своими частями тела и подпольно создали антиправительственную организацию.

В сложившейся ситуации Натан учитывается влиятельная особа — крупно. Он раскаивается какой-то грязный государственный секрет, за что его тут же обвиняют в убийстве и сажают в тюрьму дождаться высшей меры наказания. Через три года заточения, в день намеченной казни, на город, где она должна состояться, совершается нападение. Ascension City (ascension по-английски — «восхождение») подвергается атаке неким экспериментальным оружием. Варе вызывает ужасающее землетрясение, подкрепленное для верности выбросом радиации, а отряд террористов захватывает контроль над разрушенным городом. Правительству не остается ничего, кроме как вернуть чудом выжившему Натану его биоруку и вежливо попросить разобраться в ситуации.

Загадка в том, что нападение — это, похоже, бывшие коллеги Натана, отказавшиеся разоружиться.

BIONIC COMMANDO

Генер Феткулов

Он летает на длинной нити, бросается с крыши в пропасть, но не разбивается и регулярно спасает мир. Это Человек-паук? Отнюдь, это Натан Сенсер. Грядущий Bionic Commando — продолжение одноименной игры 1987 года выпуска. Тот Bionic Commando был типичной аркадой с одной принципиально важной оговоркой. Как и все прочие герои, Натан Сенсер бегал по двумерным уровням, убивал врагов, собирал какие-то бонусы... но не мог прыгать. Этапы, как это часто бывает в 2D-аркадах, сильно ветвились вверх, так что без возможности вертикального передвижения пройти игру было бы невозможно. Так вот, умение прыгать герою заменяла механическая, точнее, бionic-рука. С помощью здоровенной клешни он мог цепляться за стены, чтобы потом, раскачавшись, перепрыгнуть через пропасть или забраться на верхний ярус. Искусственно ограничив способности героя, разработчики буквально заставили игроков пользо-

ваться оригинальной геймплейной особенностью. Ход, как выяснилось, сработал — Bionic Commando переиздали в Америке. С некоторыми оговорками — в оригинале главным врагом был Адольф, ни много ни мало Гитлер, которого возродила группа аморальных ученых. Имя тогда фюрера изменили (хотя внешность сохранили), а свастика — удалили.

Резина вместо паутины

Двадцать лет спустя японцы из Capcom извлекли старую концепцию и отрядили шведскую студию GRIN (ответственны за Ballistics, Bandits: Phoenix Rising и за PC-версии обеих Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter) сделать современный ремейк. Мы тут же связались с разработчиками для выяснения подробностей.

Новый Bionic Commando — это, конечно, совсем другая игра, и существует она совсем в других реалиях: полной трехмерности и

корректной физики. Но сохранилось главное — биорука. Она выглядит хищно, грубо и брутально. Плюс, мы наконец сможем разобрать ее устройство. В обычном положении кисть латипала, но когда герой выстреливает ей во врага или цепляется за стену, большой палец автоматически отходит на запястье, трансформируя кисть в клешню (вроде той, что используется в игровых автоматах, где надо тянуть за голову плюшевых медведей).

Кроме того, GRIN снабдили Натана буйными дреддами, которые будут неистово развиваться при свободном падении или полете. К сюжету визуальную приемку прибегали многие разработчики (см., например украинцев из Creoteam и их Родана, главгероя «Коллапса»).

Все выше, и выше, и выше...

Сюжет, естественно, переписан заново. История стартует



Почувствовать себя темным джамалом, похоже, не удастся.



Оригинальный Bionic Commando (в Японии известный как *Hitler no Fukkatsu: Top Secret*) вы-



В американской версии игры Гитлера переименовали в генералиссимуса Килта.

Хроники Бионика

шел на аркадных автоматах 20 лет назад, после чего в течение года переехал на все домашние компьютеры (Amiga, ZX Spectrum и даже PC). Кроме того, в 2000 году Sarsoft выпустили версию для Game Boy, а в 2004-м заявили о начале работ над трехмерным римейком. Игра должна была выйти для PS2, но разработка прекратилась вместе с закрытием ответственной за проект Capcom Studio 8.



Bionic Commando, версия для NES (1988).

жаты. В итоге закручивается довольно лихая интрига. Правительство подло поступило с главным героем, предало его (а он, будучи оперативником, провернул во имя страны немало грязных дел) и почти убило — почему бы не присоединиться к киборгам-повстанцам? С другой стороны, бывшие друзья только что разрушили целый город ради защиты своих прав. Вполне себе киберпанковские страсти.

Но на нелинейность и ветвистую систему диалогов рассчитывать не стоит. Bionic Commando — все еще аркадный экшен. Большую часть времени придется бегать, стрелять и использовать бионическую руку самыми причуд-

ливыми способами. В GRIN обещают, что уровни в их игре содержат внушительный простор для свободного перемещения: каркасы зданий, всевозможные выступы, неровности. В каком-то смысле игра преобразует один из самых актуальных экшен-трендов этого года — это первый в мире паркур с механической рукой!

Инновационная система перемещения — это несущая конструкция, концептуальный стержень игры. На ней к тому же будет завязано множество игровых задач. Специальная вспомогательная система подсказки игроку, куда и в какой момент нужно выстрелить клешней, не запрещая при этом



За одну только возможность захватить врагу бетонной плитой Bionic Commando стоит ждать с утроенной силой.



Тут у нас должен был значиться крик Тарзана, но никто в редакции не знает, как его изобразить при помощи буха.

использовать любую другую приглянувшуюся возможность.

Мистер Крабс

Среди прочих способностей: возможность стрелять на лету (вторая рука у героя свободна), драться (в сложенном состоянии клешня — мощное оружие ближнего боя, а выстрел — можно впечатлеть ей врагу в лицо). Тут главное понимать, что ваши противники тоже в основном наделены биоимплантами.

Все это даст особенно занятный эффект, учитывая, что в Bionic Commando будет корректная физика. В противника можно

запустить куском бетонной плитой! Но не просто выстрелить, как из гравитишки, а сначала схватить ее клешней, потом замахнуться и на манер средневековой катапульты швырнуть со всей силы. Физика вообще должна стать важнейшим геймплеевым элементом. Причем применять ее можно не только к ящикам и кускам арматуры. Например, GRIN обещают взаимодействие с объектами вроде сложенного вагона поезда: его можно будет стонуть с возвышения — и он покажется, сбивая все на своем пути.

Декорации, опять же, интерактивны: если, например, зацепиться за стоящую на краю разбитой автострады машину, она двинется с места, а потом упадет в пропасть, так что, вовремя не разжав клешню, можно полететь следом.



Способности, традиционно приписываемые Человеку-пауку, по иронии судьбы впервые получат достойное воплощение в игре без него самого. Если у GRIN все получится, играть в лицензионного Spider-Man станет еще скучнее, чем сейчас. ■



Уровни Bionic Commando спроектированы с учетом вмененных игроку возможностей.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ремейк аркады двадцатилетней давности удивительно образом намерен реализовать все то, чего мы ждем от игр про Человека-паука.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

Продюсер KDV Games
о сиквеле самой инновационной российской стратегии

ЕЛЕНА ХУДЕНКО



ПЕРИМЕТР 2

НОВАЯ ЗЕМЛЯ

ЖАНР Стратегия в реальном времени

- Издатель
IC
- Разработчик
KDV Games
- Похожесть
 - Периметр
 - Maelfrom
- Мультиплеер
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Дата выхода
2008 год



Периметр не изменил своих свойств со времен первой части.



В сиквеле базы игроков могут находиться на разных уровнях ландшафта.



О ГЛАВНОМ ОТЛИЧИИ

Самое главное отличие в игровой механике — усиление территориальной борьбы. В «Периметре 2» каждая игровая раса олицетворяет одну из стихий — борьба между Исходом и Возвратом перерастает в противостояние земли и воды. Эта концепция обострила борьбу за территорию и усилила роль терраформинга. Поэтому мы также переработали дизайн Исхода и Возврата. То есть если в первом «Периметре» расы отличались только технологическими уровнями, то сейчас одинаковых юнитов нет в принципе.

И еще ускорение темпа. Сложно даже сравнивать динамику на поле боя в первой и второй частях. Если первый «Периметр» был скорее «медитативным», то второй смело можно называть «ураганным».

О ПРЕИМУЩЕСТВЕННОСТИ

Все идеи, лежавшие в основе оригинала (трансформация войск, изменение ландшафта, использование защитных силовых полей), благополучно перешли в сиквел. Однако механика их использования подверглась пересмотру. Изменилась структура базы. Если раньше она имела единственный центр — Фрейм, — то сейчас структура скорее кластерная. Существуют лишь связи между генераторами энергии и строениями, соединения всех генераторов в единую сеть не требуется.

Добавился дополнительный вид ресурса — пси-кристаллы. Они необходимы для доступа к новым командам — алгоритмам защитного или наступательного характера. Во время инвестирования кристаллы в подходящую команду, можно повысить эффективность выработки энергии, ускорить юнитов или нанести серьезные повреждения расположению противника. В общем, преимуществом сойдено.

О СЮЖЕТЕ

Это очень непросто — донести происходящее до тех, кто знаком с оригинальной игрой, и одновременно до тех, кто вообще не слышал о Периметре, Психофере, Спиритах. Этот вопрос мы постоянно держали в уме, работая над сюжетом и продумывая его подтекст. В результате появилась идея «многоаспектного» повествования. Условно говоря, к уровню сложности кампании добавился еще один параметр — глубина погружения. Можно пройти однопользовательскую кампанию, воспринимая лишь те события, которые лежат на поверхности и иллюстрируются кат-сценами и миссионными брифингами. Кстати, о брифингах — их структура изменилась, и теперь в некоторых миссиях мы успешно диалогим с участием самого Легата.



У тех, хорошо знает вселенную, есть возможность копнуть глубже в буквальном смысле этого слова. Десница позволяет выкапывать из почвы пси-кристаллы. Помимо геймплейной функции, они выполняют важную сюжетную роль. Часть кристаллов содержит ментальные образы — отпечатки событий прошлого. А некоторые Легаты обладают способностью эти образы видеть. На поиске кристаллов и расшифровке видений построен дополнительный сюжетный слой, который дает ответы на многие вопросы.

О ЗАТОПЛЕНИИ/ОСУШЕНИИ

Функции затопления/осушения привязаны к Ядрам — генераторам энергии. Тераформинг активируется по команде игрока и автоматически возобновляется снова через некоторое время — это позволяет сдерживать наступление стихии противника. Подготовка ландшафта в «Периметре 2» становится важной частью игрового процесса — его жизненно необходимо менять, иначе противник высушит/затопит вашу базу.

Помимо автоматического терраформинга, есть и другой, более гибкий инструмент изменения ландшафта — Десница. С ее помощью можно возводить насыпи и выкапывать траншеи произвольной высоты/глубины. Пространство для рельефных маневров достаточно широкое — фактически это вся игровая локация. Сбалансированное противостояние стихий позволяет нам экспериментировать с режимами. Например, возмозможна игра строго территориальной, без использования мобильных юнитов (только генераторы и пушки). Пробовали, интересно!





ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN

KANE & LYNCH

СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM

eidos





Илья Янович

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Визионерский экшен
Издатель:	Sarcos
Разработчик:	Sarcos
Издатель в России/локализатор:	1C
Похожесть:	Серия Devil May Cry
Мультиплеер:	Отсутствует
Дата выхода:	Февраль 2008 года
Официальный сайт:	http://devilmaycry.com
Фан-сайт:	http://devilmaycry4.org

DEVIL MAY CRY 4

Последняя смена консольных поколений удивительным образом прошла без рассуждений на тему смерти PC-гейминга. Но кроме отсутствия мрачных пророчеств переизд консольной публики на Xbox 360 и PlayStation 3 характеризуется еще одним занятным трендом. На PC не только не иссяк поток выходящих игр, напротив — к нам переизаживают (или планируют переизаживать) проекты, которые, согласно устройству мироздания, не должны были сойти с пределов собственной платформы. И если висит **Gears of War** и **Viva Pinata** (Xbox 360) еще был ожидаем, то выход в наших краях новых частей **Street Fighter** и, по некоторым данным,

Mortal Kombat совершенно обескураживает. Но самой главной игрой из разряда «а мы и не надеялись» является, безусловно, **Devil May Cry 4**. Особенно учитывая казу (портом такое не назывешь) под названием **Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition**.

Демоны не плачут

Devil May Cry — проект универсальный. Он равно популярен как в Японии, где его ценят за сумасшедший сюжет и сложно организованную вселенную, так и на Западе, где все в восторге от

сверхскоростного геймплея.

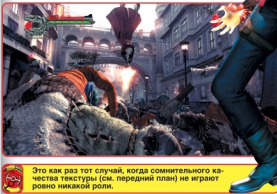
Первая часть вышла в 2001 году на PlayStation 2 и тут же была причислена к лику святых. Согласно пре-

дистории, тысячи лет назад между людьми и демонами началась кровопролитная война. Человечество оказалось слишком слабым, чтобы на равных тягаться с легионами тьмы, поэтому его представители дошли один за другим. Так все бы и закончилось поражением лю-

Оставшись на Земле, он основал Орден Меча, поставив целью полное изничтожение нечисти.

Игроку отводилась роль Данте, одного из сыновей Спарды, пиканского вида блондина с хамоватым чувством юмора. Первая часть стала шедевром во многом благодаря удивительной комбинации: она совмещала невероятные комбо и кровопролитную резню с занятыми головоломками.

Вопрос о судьбе сиквела был решен, но, увы, Sarcos неожиданно для всех и самой себя оступилась. Разработчики, по всей видимости, сами не поняли причину собственного успеха. В **Devil May Cry 2** под нож пошли ошибочно принятые за немученный мусор сюжет и атмосфера. В итоге вышел довольно невнятный экшен, снабженный новыми ударами и приемами, использовать которые было нелегко и неинтересно. История на этот раз была посвящена некой старухе, которая обещала рассказать Данте страшную тайну про отца, если тот согласится убить бизнесмена, заключившего договор с силами зла. Бои происходили на открытой местности, а детализация оставляла желать много лучшего. Боссы, один из главных козырей серии, получились настолько скучными, что играть уже после



Это как раз тот случай, когда сомнительного качества текстуры (см. передний план) не играют ровню никакой роли.



Прекрасный пол на тропе войны

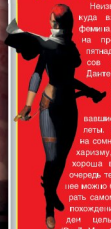
У Сароса традиционно заведено — орчим из центральных персонажей обязательно должна быть девушка. Так было во всей серии Resident Evil, в Lost Planet и, разумеется, в Devil May Cry. Данте регулярно находит себе экстравагантную подругу, причем каждый раз новую.

Триш (Devil May Cry 3)



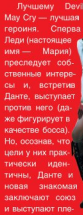
Сотворенная (то есть искусственная, ага) королем демонов Мундусом женщина, которая использовала классический прием — притворилась хорошей и завлекла Данте в замок, где его, по идее, должна была ждать долгая и мучительная смерть. Но в конце она перекладывает на его сторону и даже спасает герою жизнь. По ходу игры Данте не раз отмечает, что Триш очень уж похожа на его мать (привет, Фрейд!). Поиграть за девушку, увы, не довелось.

Лючия (Devil May Cry 2)



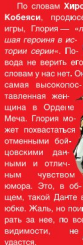
Неизвестно откуда залезавшая феминка, которая на протяжении пятнадцати часов помогает Данте истреблять ха-ха! — мутировавшие вертолеты. Несмотря на сомнительную харизму, Лючия хороша в первую очередь тем, что за нее можно было сыграть самому. На ее происхождения отвечает целый диск (Devil May Cry 2 вышла аж на двух DVD).

Леди (Devil May Cry 3)



Лучшему Devil May Cry — лучшей героине. Слева Леди (настоящее имя — Мария) преследует собственные интересы и, встретив Данте, выступает против него (даже фигурирует в качестве босса). Но, осознав, что цели у них практически идентичны, Данте и новая знакомая заключают союз и выступают плечом к плечу. Характер Леди прописан просто безупречно, а уж ее акробатические эпюды в роликках так и вовсе не поддаются никакому описанию.

Глория (Devil May Cry 4)



По словам Хироюки Кобесэи, продюсера игры, Глория — «лучшая героиня в истории серии». Повода не верить его словам у нас нет. Она самая высокопоставленная женщина в Ордене Меча. Глория может похвастаться отменными бойцовскими данными и отличным чувством юмора. Это, в общем, такой Данте в юбке. Жаль, но поиграть за нее, по всей видимости, не удастся.



позорную вторую разработку, кажется, игнорируют). Особенностью игры предлагается считать нового главного героя — Неро. Он становится свидетелем того, как сам Данте, прославленный боец против нечисти, одного за другим убивает рыцарей ордена, созданного его собственным отцом. Причина такого поведения — основная сюжетная интрига Devil May Cry 4. Впечатлительный Неро клянется отомстить Данте, моментально причислив его к первостепенным злодеям.

Смена главного героя навлекла на Сарос столько гневных посланий от фанатов, что авторы сперва спешно заявили, что за Данте, мол, тоже можно будет поиграть в некоторых миссиях, а потом и вовсе отвели под него целую половину игры (вторую).

Без Данте?

Если вы вдруг не знаете, что такое Devil May Cry, напоминаем — это слэшер. То есть экшен от третьего лица со всеми вытекающими — огромным количеством монстров, многоступенчатыми комбо, спецприемами и прочими отскоками от стены. Devil May Cry на этом фоне выделяется художественным, так сказать, исполнением. То, что происходит на экране во время запуска этой игры, не спутаешь ни с одним другим слэшером. Это настоящее визионерство, хореография. Одним ударом Данте подбрасывает врага в воздух, затем на лету расстреливает его из пистолетов, поддает ногой, сам взмывает вверх и повторяет все то же самое, только в полете. Devil May

встречи с первым из них не хотелось вовсе.

Но вот Devil May Cry 3 (который Сарос отчего-то решила выпустить на PC в виде непотребного куска программного кода) расставил все на свои места. Стиль, загадки, сюжет, юмор — все вернулось. Но главное, конеч-

но, Данте — он снова расправил плечи, и за ним снова было интересно следить.

Сюжет Devil May Cry 4 стартует сразу после событий первой части (третья была приквелом, а





Три слэшера, которые хочется видеть на PC

God of War (PS2, PSP)



Вышедший на PS2 в 2005 году экшен **God of War** повествует о Кратосе, который был предводителем спартанской армии, а потом стал богом войны. По сути, это одна из тех игр, ради которой даже сегодня стоит купить приставку Sony: шикарные ролики, запредельная brutality, интуитивная боевая система, но главное — ГИГАНТСКИЕ БОССЫ. Сиквел, появившийся в этом году, только закрепил успех предшественника. **God of War** по праву считается лучшим слэшером на планете.

Ninja Gaiden (Xbox, Xbox 360 и PS3)



Новая серия игр **Ninja Gaiden** (не путать с **Ninja Gaiden** для игровых автоматов и NES) очень похожа по механике на **God of War**. Только вместо спартанцев и мифов Древней Греции здесь намешан стим-панк, современный мир и, разумеется, ниндзя. Ничего особенного в игре, по большому счету, нет — это просто старомодный слэшер очень-очень высокого класса. Последняя игра серии, **Ninja Gaiden Sigma** (PS3), вышла совсем недавно.

Heavenly Sword (PS3)



Самая свежая игра из нашей подборки. Быстрый, яркий и очень дорогой эксклюзив для PS3, который, вы не поверите, тоже очень похож на **God of War** (только с женщиной в главной роли). Кроме инновационной механики (в управлении активно используется встроенный в новый DualShock гироскоп), **Heavenly Sword** хороша в первую очередь потрясающей постановкой и знатной лицевой анимацией.

Сру — это сплошное ликование, это упоение рапидом, это все наши самые нелепые представления о «крутости», собранные воедино: кожаный плащ, солнечные очки, два пистолета, дурацкая челка, мечи, суровый взгляд.

Тем удивительней то, что всю первую половину четвертой игры мы будем играть за Неро. Арсенал нового алтаря его представляет собой довольно посредственный аналог вооружения того же Данте. У него, напомним, был потрясающий меч Rebellion, а также два пистолета, Ebony и Ivory. У Неро же в качестве холодного оружия имеется клинок Red Queen (по размерам меньше меча Данте, но в целом выглядит неплохо). Вместо Ebony и Ivory — единственный пистолет Blue Rose, который по сравнению с близнецами Данте явно проигрывает.

По ж а л у й, единственным аргументом в пользу нового протеза является Devil Bringer, магический агрегат, надевающийся на правую руку Неро. С его помощью можно телепортироваться на короткие расстоя-

ния, что компенсирует медлительность нового героя. Вдобавок вы сможете захватить врага телекинезом, а затем впечатать в ближайшую стену.

Арсенал Данте, к счастью, практически не изменился. По

крайней мере, меч и пистолеты на месте. Но самое интересное заключается в том, что теперь у настоящего героя Devil May Cry имеется некий «Ящик Пандоры», из которого по первому требованию, словно из рога изобилия, будет сыпаться разнообразное огнестрельное оружие: ракетницы, арбалеты, дробовики и прочие малюсенькие радости. И после этого Саросет хочет нас убедить в том, что играть за Неро едва ли не увлекательнее, чем за полюбившегося по первым трем частям героя?

Сам экшен теперь будет происходить как на открытых

пространствах, так и в различных замках и даже подземельях. Головоломком станет намного больше (что, увы, видится скорее недостатком — в Devil May Cry 3 их было вполне достаточно). Также обещается акробатика. Без фанатизма, конечно, но некоторое разнообразие прыжки все-таки должны внести.

Технически Devil May Cry 4... не впечатляет. Открытые пространства богато декорированы и украшены спецэффектами, но когда дело доходит до близкого контакта, в кадр неуютно врываются полигоны. Их мало, и они не в лучшей форме. Но тут все дело в том, что Devil May Cry никогда не смотрелся в статике. В ходе многочисленных знакомств с игрой на выставках мы установили





Враги в Devil May Cry всегда выглядели несколько, кхм, экстравагантно.



Еще одна отличительная особенность Devil May Cry — с подобными персонажами Данте общается так, как будто они вчера вместе ехали в метро.



Devil May Cry содержит все, что вкладывают в понятие «крутость» мужчины в возрасте до 13 до 30.

следующее: технически она не способна вскружить голову, но хореография и стиль искупают многое. Когда Данте, пуская ему недостает полигонов, взмывает вверх и, поливая врагов градом спецэффектов, обрушивает на

них всю свою мощь, замечания о некачественных моделях как-то застревают в горле.



Ну и наконец, главный больной вопрос всех Сарсом-пор-

тов — управление. По его поводу новости не очень радужные. Дело в том, что мы познакомились с игрой исключительно в консольных вариантах, и даже там не все гладко. Новый DualShock отчего-то не дает той плавности, как его аналог для PlayStation 2, а у геймпада Xbox 360 свои проблемы. Левый стик там находится не на уровне правого, а выше. Это хорошо в шутерах от первого лица, но когда вам предстоит несколько часов непрерывного, как говорят на западе, button mashing, руки попросту устают.

Что при этом ждет владельцев PC — страшно

представить. Бешеные скачки и исполнение комбо со скоростью «двадцать оторванных конечностей в секунду» — к этому наша с вами клавиатура явно не привыкла. С другой стороны, если речь пойдет хотя бы о поддержке контроллера от Xbox 360, то все уже будет не так страшно.

Тем более что второе пришествие такой игры, как Devil May Cry, на нашу с вами платформу — это безусловный, безоговорочный праздник. Даже изуродованная третья часть в свое время собрала вокруг себя немалое количество поклонников, несмотря на издевательское направление и катастрофическую картинку. Так что нечего сетовать на медоучу полигонов — ждате осталось до февраля! ●



P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ месяце

Кхм. Ну, в общем. В контексте происходящего титульный заголовок выглядит издевательским. **The Orange Box**, **Gears of War**, **Unreal Tournament 3**, **Hellgate: London**, **The Witcher**. Это так, навскидку. Не очень понятно, что говорить о любой из этих игр, кроме, пожалуй, **The Orange Box**. Большинство из них, с некоторыми неприципиальными оговорками, оправдали выданный авансом кредит доверия. Но вот **The Orange Box**. Она действительно получила 10 (десять) баллов, оценку, которую журнал не выдавал уже два года. Тут, конечно, есть трюк — по большому счету, десятка выставлена всему и ничему одновременно. Это общая оценка комплексу из трех выдающихся игр, к каждой из которых — по отдельности — можно обоснованно придраться. Но очень не хочется. Потому что **Valve**. Потому что эксперимент, потому что безупречное исполнение, потому что три отличных игры, вышедших в один день.

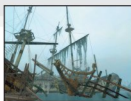
По поводу вала отличных игр есть еще одно, очень важное наблюдение. За последние несколько месяцев интерактивные развлечения действительно сделали два-три серьезных шага вперед. Благодаря **BioShock**, **Portal** и, мы не сомневаемся, грядущему **Crysis** картина мира заметно изменилась. Именно по этой причине отличный, вообще говоря, **BlackSite: Area 51** или там **TimeShift** получают оценки, к которым еще полгода назад можно было бы смело накладывать по 1-1,5 балла. Шутер — жанр, который буживал на месте несколько лет, неожиданно сорвался с места и эволюционирует даже быстрее, чем мы предполагали. Видимо, мы наблюдаем последнюю волну высокобюджетных забегов через прогнившие скрипты — через год такие развлечения уступят место настоящим играм, а не театральным постановкам имени вас.

Ну и еще одно наблюдение для тех, кто сорвал себе голос во время победы сборной России над Великобританией. Издательствам от **EA Sports**, наконец, повисла альтернатива. Вышел **Pro Evolution Soccer 2008**.

На этом, кажется, все. В ноябре **Crysis!**

КОРСАРЫ ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБЛЕЙ

Жанр: RPG про пиратов ■ Издатель: «Акселла»
Разработчики: Seaward.ru-Akella ■ Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1.5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Доктор Блад, убежденный гуманист, приезжает помочь больному. В результате его обвиняют в заговоре, арестовывают, судят и отвозят в качестве раба на тропический остров. Такова завязка «Города потерянных кораблей», очередного аддона к «Корсарам» за авторством группы энтузиастов из Seaward.ru.

В основе игры по-прежнему лежит ролевая система **Sid Meier's Pirates!** Герой обладает набором характеристик, которые охватывают все сферы жизни (похождения на суше и на море, торговлю, попку корабля и так далее). Отрегулировать их можно только на старте, потом они сами меняются в зависимости от вашего поведения.

Жизнь в городах отныне бьет ключом — прогуливаются грозные мушкетеры, дамы кокетничают с кавалерами, рабочие тащат какие-то мешки, нищие снуют туда-сюда. Сам Город потерянных кораблей и аттеская столица Теночтитлан — натуральные шедевры российского дизайнерского искусства. По уровню создания атмосферы Seaward.ru дадут фору **Burut CT** с их «Трудно быть богом». И по количеству заданий тоже — едва ли не каждый горожанин готов по первому требованию бросить дела, рассказать вам свою историю и вручить квест. Миссий в городе масса, на любой вкус. От «утопить грязного пирата» до поисков чьего-то пропавшего мужа. Правда, большинство из них (особенно пиратская линейка) все еще сводится к тому, что мы садимся на корабль и куда-нибудь плывем.

Играть стало гораздо сложнее — прежде всего благодаря резко поумневшему AI. К примеру, противники научились вас бояться: если преимущественно на стороне игрока, они не раздумывая пускаются наутек так, что весла сверкают. Зато если удача на стороне AI, он своего не упустит. При численном перевесе враг может взять вас в клешни и расстрелять с двух сторон. Хотя порой (видимо, от усердного мышления) оппоненты начинают «зависать», прекращая реагировать на происходящие вокруг.

Бои на суше и во время abordaжа не претерпели кардинальных изменений, зато рукопашный поединок больше не напоминает битву двух дровосеков. Кроме того, немалое значение играет появление мушкетеров — один их залп может решить исход всего abordaжа.

За графику по-прежнему отвечает заслуженный ветеран **Storm 2.5** — и картинка с головой выдает его возраст, а также любительский характер дополнения. Но «любительский» — это в данном случае комплимент и идеальное определение для «Города потерянных кораблей». Отдав свою серию в руки Seaward.ru, «Акселла» сделала, пожалуй, самый правильный со стратегической точки зрения выбор. Там действительно любят игру и, что важно, искренне хотят сделать ее лучше. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

VAMPIRE WORLD: PORT OF DEATH

● Жанр: RPG ● Издатель: Rondomedia GmbH ● Разработчик: Mayhem Studios
 ● Мультиплеер: отсутствует
 ● Системные требования: 1 (3) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



Словачка Mayhem Studios занята благородным в общем-то делом: на протяжении долгих лет с завидным упорством несет в массы (в основном восточно-европейские) специфическую культуру пошаговых ролевых игр и стратегий. В основном посредством клонирования. Слелок с *Heroes of Might and Magic* и *Age of Wonders* получил название *Empire of Magic*, любовь к *Fallout* обернулась проектом *Shadow Vault*, а долгие часы, проведенные словами как за *Final Fantasy*, вылились в итоге в *Neverend*. Последняя особенно удалась: это довольно занятное и атмосферное приключение с благообразной феей в главной роли. Теперь в качестве объекта копирования выступает *Vampire: The Masquerade — Bloodlines*. Взяв за основу ту же проблематику и антураж (борьба между вампирскими кланами в мрачном современном городе), словачи по своему обыкновению прикурили сода пошаговые бои в стиле JRPG и некоторые кастовые элементы.

Начинается *Vampire World: Port of Death* в бодром идиотическом ключе: расследование загадочной смерти вампира Ивана (!), которое проводит главный герой (улырь Бернгард) предвещает интриги и много крови. Не претендуя на лавры больших RPG, *Vampire World*, однако, содержит все необходимые атрибуты: несколько стандартных ролевых параметров, приличное количество одежды и артефактов,



множество зелий, по-разному действующих на героя, магическую систему из нескольких школ и в меру увлекательные пошаговые бои. И это еще не все: кровопийца может активлять в свое тело трансплантаты (!), изготавливать самодельное оружие из подручных материалов и, наконец, решать многочисленные задачки с помощью предметов, которыми постоянно пополняется инвентарь. Пазлы примитивные, но не без фантазии.

К сожалению, очень быстро выясняется, что *Vampire World* не дотягивает даже до уровня *Neverend*: как и все прочие продукты жизнедеятельности Mayhem Studios, игра делается без особого прилежания и внимания к деталям. Жутковатая картинка дополняется унылой цветовой гаммой, топорным дизайном и многочисленными техническими огрехами, приводящими к провалам персонажа под пол и волюющим пробомам по воздуху. Скоро обнаружится, что локация однообразна, второстепенных заданий практически нет, а сценаристы посредственно склеили примитивные скрипты и кудные диалоги быстро утомляют.

Чуда не произошло, зато словачи наполнили портфолио очередным клоном. Со следующим воплощением ждем их следующую жертву. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.



«Стратегия» — земля сражений

Лучшая в мире пошаговая стратегия, без сомнения, — это *Heroes of Might and Magic*. Даже сейчас многие повзрослевшие геймеры не прочь сыграть в нее партию-другую. Но — только на компьютере или коммуникаторе. Для владельцев обычных телефонов с поддержкой Java есть только два варианта — огорчиться или играть в «Стратегию».

«Стратегия» — это онлайн-овая (а значит многопользовательская) пошаговая стратегия, удачно адаптировавшая стилистику НОММ. Отечественные программисты сотворили свой фэнтезийный мир, населенный привычными драконами, паладинами, орками и големами.



«Стратегия» запустится практически на любом телефоне с JAVA и цветным дисплеем. После установки можно сразу вливаться в волшебный мир. Пошаговая схема игры реализована интересно — сначала вы делаете свой ход, затем игра отсылается на сервер и противники, скачав ее, делают свои ходы. Затем они, в свою очередь, отправляют свою игру на сервер, вы ее скачиваете — и так до бесконечности. Расход GPRS-трафика при этом минимален — 15 рублей за неделю залойной игры потратить сможет каждый.

Скачать «Стратегию» бесплатно можно на сайтах <http://s.8203.ru/> и <http://wap.s.8203.ru/>

«Принцип игры простой — вы представляете одну из четырех фракций (рас). По ходу игры protagonistу придется завоевывать земли, ресурсы, биться с противниками и прочей дикой фауной. В ваше распоряжение поступает герой с набором навыков и умений — и те, и другие можно «прокачивать», побеждая в битвах или находя артефакты. В свою очередь, в распоряжении героя находятся отряды бойцов — пять уникальных видов у каждой фракции. Это могут быть простые ополченцы или ядовитые змеи, василиски и ирбисы. Пополнить свою армию можно в городах, в которых построены необходимые для производства существ здания.

Бои проходят в автоматическом режиме с возможностью настройки тактики каждого отряда и описанием каждого хода и действия. По окончании вы, скорее всего, расстанетесь с частью войска, но зато приобретете очки опыта для «прокачки» умений героя.

Не на одних сражениях построена «Стратегия» — немалую часть времени придется уделять поиску ресурсов. Золото, камень и еда — незаменимые ценности в «Стратегии». Но мало найти и захватить каменоломню — придется периодически навещать ее своим героем. Местные шахтеры склонны к коррупции и гонят часть добываемых для вас ресурсов «налево» — для пресечения этого нужно заглядывать в свои закрома и пугать неслабых солидных войскам.

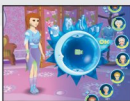
Ваши игровые достижения сохраняются в рейтинге игроков — будите много играть, получите статус «ветеран», много очков и вообще уважение. А удостоверение от «Стратегии» гарантировано любому игроку.



на игровых дисплеях

FALLING STARS

Жанр: RPG для девочек • Издатель: Pinnacle Entertainment
 Разработчик: Ivolgamus • Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 1.2 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Жизнь в сказочном королевстве Даззлеон была идеальной: на ее просторах царило вечное лето, сады были полны прекрасных цветов, а в высокой траве копошились дикие животные (и непременно милые) животные. Люди не знали бед и печалей... Пока не пришла литовская компания Ivolgamus и не решила, что волшебная страна — лучшее место действия для их новой игры. Тут началось неприятности: добрый ученый попал под влияние сил зла и начал проводить генетические эксперименты над зверюшками, превращая их в кровожадных монстров. Ситуацию призван спасти космический дух (!), очень кстати вселившийся в маленькую девочку.

Именно так начинается **Falling Stars** — уникальная в своем роде игра. Ivolgamus умудрились сделать свою собственную версию «Покемона» для девочек младшего школьного возраста. То есть нам предстоит взять на воспитание ушастого синего монстра и вершить его когтистыми лапами правосудие. Выглядит это примерно так. Большую часть времени главная героиня бегает по цветущим тропинкам (чуждые тем временем висят, как рогазак, на ее спине и корчит в монитор рожи), выполняет несложные квесты вида «поддай-принеси» и развлекается мини-играми. Они тут весьма оригинальные: в частности, нам предстоит сбрасывать подушки на игрушный поезд, чтобы построить из них пирамиду и снять котенка с башни, или, к примеру, плавать на лодке, собирая кувшинки.

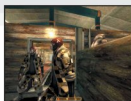
Однако по дорогам блуждают разноцветные энергетические густки. Если угораздит вляпаться в один из них, игра тут же переносится на отдельную арену, где начинается бой с участием нашего синего питомца и какого-нибудь очередного страшлища (например, четырехлапый улитки или огненной собаки). Сражения проходят на манер японских RPG, то есть в условно-пошаговом режиме. Первым атакует тот, у кого раньше закончилась шкала действия. В наличии три вида удара и защиты: нужно угадать, какой из них выбрал соперник, и подстроиться под него (у каждого существа своя последовательность действий, которую нужно определить). Чем лучше угадали — тем сильнее ударили/лучше защитились. За победу насчитывают очки, на которые можно повышать характеристики бойца и открывать способности.

Итак — до финальных титров: квесты, мини-игры, сражения. Ну и конечно, в перерывах между боями можно выбирать новые наряды для главной героини. По сложновоспринимаемому причине **Falling Stars** не умилит, а скорее доучает. Антуража не хватает деталей и самобытности (местный арт — тошнотная калка с аниме), а мини-игр — какого-то, что ли, задора. Если Ivolgamus возьмутся исправить все это во второй части — возможно, получится неплохая детская серия. А пока — разовый аттракцион для любитель розовых кофточек и пушистых монстриков. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ЧУЖОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

Жанр: русский шутер • Издатель: «Акелла» • Разработчик: Orion Games
 Мультиплеер: интернет, локальная сеть
 Системные требования: 2.5 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео



Удивительно, но по мотивам выдающегося творчества братьев Стругацких до сих пор не было создано ни одной паршивой игры. Про «Сталкер» (наследник «Пикника на обочине» в третьем поколении) вы и так все знаете, «Обитаемый остров: Последствие» оказался стратегией, а «Трудно быть богом» — вменяемой эшкен/RPG. Зато «Обитаемый остров: Чужой среди чужих» по старославянской традиции выплыл на прилавки дымящейся кислотой. О том, что именно с «Чужим среди чужих» выйдет казус, мы заподозрили еще давно, узнав имя разработчика. Orion Games — авторы дикого во всех смыслах шутера «Метро-2: Смерть вояды», а также чудесной игры под названием «Чистильщик».

От литературного великолепия Стругацких остались только вершки. Героя по-прежнему зовут Максим Каммерер, и он по-прежнему борется против выродков на вытопшенной планете Саракш. Сохранены также имена и внешний вид некоторых других персонажей, плюс выражение «массаракш». Разговоров в игре немного, а те, что есть, — одномерные. Брифинги с моциями отлично описываются словом «хлинка». Непонятно, как можно было в здравом уме напечатать такую беззаконную. К слову, ставить тире и запятые разработчики, похоже, считают дурным тоном.

Здесьшний геймплей — набор унылых пробежек по кислородной горной местности в поисках какой-нибудь штуковины. Цели у нас банальные: обезвредить стреляющие механизмы, найти нужные детали, защитить девушку-геолога. Иногда из-под земли вылезают агрессивные турели, которых нужно либо взрывать, либо стараться незаметно пробежать мимо (стелс-элемент!). Будут поездки на транспорте, однако управлять им смогут особо терпеливые игроки. В перерыве между миссиями можно пошариться по местному лагерю, пообщаться с редкими NPC, навесить на автомат оптический прицел или купить аптечек. В качестве сомнительного развлечения можно побросать в радиоактивную воду светящиеся брызжаники и чайники, наблюдая, как с ними забавляется AGEIA PhysX.

Визуально игра смахивает на «Мор. Утопию», что без пяти минут комплимент: пожулая трава под ногами, огромные пустые каменные сооружения, бороздящее пространство листочки, уныло желтеющие деревья. Радуют и обуревные в шубу выродки, которые, умирая, захлебываются каким-то совершенно потусторонним не то визгом, не то плачем. Зато раздражают тормоза (визитная карточка Orion Games).

Получились, в общем, такие антистратегии — блеклые, некрасивые и малоинтересные. С какими-то чуть не «сталкерскими» амбициями к тому же. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

CABELA'S TROPHY BUCKS

- Жанр: симулятор охоты ■ Издатель: Activision Value
- Разработчик: Magic Wand Productions ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1,6) ГГц, 256 (512) Мб, 64 Мб видео



В то время как прочие порождения богопротивного жанра «симулятор охоты» отстали от жизни где-то на десятилетие, старейшему его представителю (в этом году Cabela's исполняется 11 лет) удалось сократить разрыв лет до трех-четырех. *Cabela's Trophy Bucks* — не столько симулятор охоты, сколько виртуальный тир, относительно удачный реверанс в сторону аркадного геймплея. Отыные процесс охоты выглядят так: игрок оказывается на небольшой поляне, в пределах которой можно свободно передвигаться. Где-то рядом мирно пасется дичь (в основном это олени, но попадаются и утки, и индейки, и койоты, а также сурки и зайцы), а наша задача — за отведенное время перестрелять всех, набрав определенное количество очков. За эффективные убийства (с максимально возможным расстоянием или несколькими особей одним выстрелом) полагаются трофейные очки и не слишком полезные, но забавные бонусы вроде замедления времени или теплового/рентгеновского зрения. По результатам каждого этапа выдается новый вид оружия или какой-нибудь полезный прибор вроде приманки для оленей.

В процессе, в общем, появился некоторый драйв, но вместе с ним и моральная дилемма — убивать беззащитных зверей на скорострельность — это мало того, что просто, так еще и просто глупо.

— Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

BIG BUCK HUNTER

- Жанр: виртуальный тир ■ Издатель: Midway Games
- Разработчик: Play Mechanics/Play Thrills ■ Мультиплеер: hot-seat
- Системные требования: 700 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Несмотря на «охотничье» название, *Big Buck Hunter* — самый обычный виртуальный тир, причем весьма низкого пошиба. На диске записаны целых четыре версии игры: первая и вторая части и два аддона. Различия между ними косметические. Главный же процесс — отстрел низкополигональных оленей — одинаков везде. Суть в следующем: перед вами появляется поляна, на которой пасется семь-восемь травоядных. Из них трое — самцы, в них и следует стрелять. Правая кнопка — огонь, левая — перезарядка (перезарядка предстает после каждого выстрела — очень неудобно). Убийство самки приводит к провалу. За мертвых оленей начисляют очки. Собственно, все.

Иногда нас развлекают мини-играми: это может быть отстрел курапатов, стрельба по тарелкам, обычный тир с мишенями — вариаций немало. Такие интермедии — единственное светлое пятно *Big Buck Hunter*, потому как заставляют вспомнить чудесную игру *Duck Hunt* (ты, что на NES).

Тоши добавляет ужасная графика образца прошлого века и фиксированное разрешение 640x480. Так что если уж совсем приспичит пострелять по виртуальным оленям (это в любом случае лучше, чем по реальным), — обратитесь, пожалуйста, к *Cabela's Trophy Bucks*.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2.0

S.R.A.C.S.

- Жанр: аркада ■ Издатель: Frogster Interactive Pictures
- Разработчик: Edure ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,8 (2,8) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 128 Мб видео



Игра с неблагозвучным для русского уха названием *S.R.A.C.S.* пытается принудить скроллинговую аркадой про вертолеты и борьбу с мировым терроризмом. Не верьте! Под этой личиной скрывается самый настоящий экшен, причем очень недружелюбный. Начинается все довольно многообещающе: боевой вертолет, бодрый саундтрек, крике пейзажи на заднем фоне. Летим из одной части экрана в другую (стро-го в двух измерениях), отстреливаем террористов и спасаем заложников, поднимая их на борт по тросу и доставляя на ближайшую базу.

Увы, на деле все не так радужно. Дело в том, что разработчики зачем-то добавили в игру элементы реализма, которые очень плохо сочетаются с аркадным видом бы геймплея. Во-первых, нам выдают ограниченное число патронов и горючего. Пополнить запасы можно только на специальных базах, до которых еще надо долететь. Во-вторых, со спасением заложников тоже вышла накладная: брать их на борт можно в строго ограниченном количестве и — правильно! — необходимо вести на те же самые базы. В несколько ходок. Какое уж тут веселье.

Если бы разработчики отбросили все эти занудства, немыслимость *S.R.A.C.S.* пришлась бы ей к лицу. А так вышла аркада для садомасохомистов. Не самый, прямо скажем, интересный жанр.

— Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

THEY CAME FROM THE SKIES

- Жанр: авио-аркада ■ Издатель: Midas Interactive Entertainment
- Разработчик: N.A.P.S. Team ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1,2 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



They Came From the Skies — представитель практически отсутствующего на PC жанра аркадных авиасимуляторов с современными самолетами (см. на эту тему, например, консольный *Ace Combat*). Так вот, нам опять не повезло — игру как будто сделали 10 лет назад.

Причем проблема не только во внешнем виде — *N.A.P.S. Team* как будто делали игру в горячем бреду. Например, здешние уровни — это большое серое поле, обтянутое мутной текстурой. В качестве врагов фигурируют практически неподвижные шарообразные (!) НЛО, которые просто висят в воздухе и стреляют зелеными лучами в разные стороны. Даже если выстрел пришелся в какое-нибудь дерево, урон все равно засчитается вам. Миссии лишены всякой логики — например, тут предлагается отнять у врага половину его здоровья, а затем скрыться из поля его видимости. Иногда авторы пытаются нагнать драматизму и заставляют вас пожертвовать собой, протаранив НЛО собственным самолетом. Если расстрелять его из ракет — засчитано поражение. Об интересной физике и каких-то занятных трюках говорить не приходится — самолет не в состоянии совершить даже мертвую петлю. Всем, кому дорого свое чувство прекрасного, советуем обратиться к отцензированной в прошлом номере *Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2*.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2.0

ЗОО TYCOON 2: EXTINCT ANIMALS

■ Жанр: экономическая стратегия ■ Издатель: Microsoft
 ■ Разработчик: Blue Fang Games ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 700 МГц (1,2 ГГц) МГц, 64 (256) МБ, 16 (128) МБ видео



Подходящий к концу год для жанра экономических стратегий можно считать переломным. Участие в отчетном периоде приняли, по сути, только две игры: любимый отдельными личностями в редакции **Hospital Tycoon** и **Thrillville: Off the Rails**, который к традиционным тайкунам имеет мало отношения. Ну и, конечно, **SimCity: Societies**, но это уже совсем другая история. Кажется, даже самому последнему разработчику должно быть понятно, что на старых идеях тайкуны больше работать не могут — время изменилось. Нужна новая механика, нужно больше разнообразия, больше динамики, больше всего. Мы тут уже было надвинули мундиры и готовы были встретить целый поток «тайкунов нового поколения». Но тут пришел очередной аддон для **Zoo Tycoon 2** и все испортил.

Оригинал, как и все его дополнения, — игры, про которые ничего особенно хорошего или плохого не скажешь. Собранный по инструкции симулятор заезда зоопарка ориентирован на самого массового и нетребовательного покупателя. Все довольно примитивно, проблем с деньгами (как и со всем остальным) тут просто не возникает.

Extinct Animals (до него был **African Adventure**, **Endangered Species** и **Marine Mania**) не несет в себе ровным счетом ничего нового. Он лишь добавляет в игру 41 новый вид уже вымерших, к сожалению, животных. Более десятка из них — динозавры. Поначалу забавно смотреть, как в твоём парке почесывает в клетке за ухом какой-нибудь тиранозавр Рекс. Но на геймплее это вообще практически никак не влияет. Единственное, чем заниматься в новинку, — вкладывать драгоценные дензнаки в **Extinct Research Lab**, лабораторию, где изучаются новые виды. То есть, чтобы запустить, допустим, саблевого тигра (для привлечения посетителей), сначала придется заплатить.

При этом очереди за билетами по поводу привоза очередного мамонта — это только теория. На деле посетители радуют своим визитом бесчисленно — могут нахлынуть целой толпой, когда вы не меняли в зоопарке ровным счетом ничего, а могут спокойно проигнорировать чуть ли не десяток новых зверушек.

В остальном не наблюдаются вообще никак изменений. Даже в графике. Новые виды животных прописаны на троюк с минусом, все остальное не подвергалось ретушированию вот уже более трех лет. Издатель и разработчик, впрочем, сохраняют олимпийское спокойствие — за новыми дополнениями выстраиваются очереди почище чем на тиранозавра. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,5**

МОНГОЛ: ВОЙНА ЧИНГИСХАНА

■ Жанр: кажется, стратегия ■ Издатель: «1С» ■ Разработчик: SWI
 ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 2 (3,2) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) МБ видео



«Монгол: Война Чингисхана» — стратегия по одноименному фильму о превращении юного кочевника Тэмуджина в кровожадную машину для покорения наций, известную как Чингисхан. Игра официально продолжает сюжет фильма, то есть рассказывает про то время, когда Чингисхан уже объединил Монголию и отправился в свой знаменитый поход. Тут даже имеется две кампании — за монголов и китайцев. Номинально у каждой из сторон имеется свой набор юнитов, однако на деле различия сводятся лишь к внешнему виду и названиям. На этом официальная информация по поводу «Монгола» заканчивается, а вот описать тот ужас, который происходит во время миссий, представляется слабо возможным.

Как правило, перед нами появляется полупустая карта, в одном углу которой находится груда пикселей, символизирующая вашу конницу, а в другом — аналогичное месиво под названием «враги». Вы отправляете свои пиксели на таран и, скорее всего, побеждаете. Помешать триумфальному шествию козляков могут лишь дичайшие тормоза — конфигурации, указанной в рекомендуемых системных требованиях, хватает лишь на 10-15 кадров в секунду. Тут еще случаются осады городов, но это уже что-то из области порнографии. — *Элай Вэнс*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **1,0**

MONOPOLY BY PARKER BROTHERS

■ Жанр: электронная настольная игра ■ Издатель: Encore Software
 ■ Разработчик: TKGames/Real Networks ■ Мультиплеер: hot-seat
 ■ Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 128 (256) МБ, 16 (32) МБ видео



Очередная (примерно пятнадцатая по нашим подсчетам) электронная версия бессмертной настольной игры «Монополия».

Если вы вдруг впервые слышите про данное развлечение, то напомним, что это такой симулятор ризлтора: бросаем кубики, движемся по игровым клеткам, большинство которых символизирует ту или иную недвижимость.

Ее можно и нужно приобретать, чтобы вносить со всех попадающих сюда игроков ренту. Со временем на своих участках можно строить дома и отели, повышая арендную плату. Цель игры — обогнать конкурентов до нищеты.

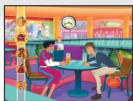
Поскольку правила не менялись уже лет семьдесят (то есть со времен создания игры братьями Паркерами), разработчики пытаются привлечь игроков кто как может. **TKGames** выезжают за счет маленьких, но очень приятных мелочей.

Например, удобный интерфейс — в **Monopoly By Parker Brothers** ведется подробная история ходов; также тут в любой момент можно быстро узнать, кто чем владеет и сколько отелей построил, не утруждая себя подсчетами картинок на игровом поле. А еще тут есть симпатичная анимация и приятная джазовая музыка. Довольно уютно, хотя настольная версия все равно лучше, особенно в компании друзей. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

TOTALLY SPIES! TOTALLY PARTY

- Жанр: аркада розовых кровей
- Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (25) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Сэм, Кловер и Алекс — обитательницы Беверли-Хиллс. Они ходят в школу, встречаются с мальчиками, а в свободное время искореняют мировое зло. Еще они главные героини мультсериала **Totally Spies!**, к которому теперь вот прикрутили одноименную интерактивную забаву.

Totally Spies! Totally Party стоит на трех китах лицензионных игр: сюжетная часть, мини-игры и фанатские безделушки. Первая посвящена собственно борьбе со злом. Здесь нам нужно побеждать мальчиков с лезвиями вместо рук и прочих уродцев. Делается это в духе настольных игр: предстоит кидать кубики и двигать фишки. На клетках игрового поля раскиданы бонусы вроде дополнительных жизней или возможности перепрыгнуть через несколько клеток разом; атакующие действия расположены тут же.

Мини-игры тоже чудесные: побег от своры обалдевших от вожделения очкариков, любовное воркование со смазливим юношей и народная забава блондинок «Заклин собачку как можно дальше». Еще по мере прохождения игры у героинь обновляется гардероб, а еще есть супер-режим «Поводи куклу по подиуму», смысл которого — нажимать в нужное время определенные курсорные клавиши. Гламур как национальная идея начинает и заканчивает. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
ДЛЯ ДЕВОЧЕК

РУССКАЯ РЫБАЛКА

- Жанр: симулятор рыбалки
- Издатель: «Новый диск»
- Разработчик: «Проект «Русская рыбалка»
- Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 733 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



В отличие от некоторых западных симуляторов рыболова, «Русская рыбалка» может похвастаться действительно серьезным подходом к делу. В наличии десятки различных видов спиннингов, блесен, крючков и наживок, четыре различных вида ловли рыбы, возможность самостоятельно готовить подкормку, задавать скорость движения блесны и глубину погружения приманки... Словом, есть чем заняться. Кроме того, в местных озерах плавают десятки различных видов рыб.

Процесс ловли предельно прост — выбрали тип удочки и приманки, закинули подальше в воду и замерли в ожидании клева. Как только прозвучит условный сигнал, нужно срочно начинать тянуть леску в разные стороны, следя за ее натяжением и подтягивая рыбку к берегу.

Улов можно продать, а можно зажарить и съесть — голодный рыбак здесь отказывается что-либо делать. Во все это удовольствие можно сыграть и в интернете. Там, помимо всего прочего, проводятся виртуальные турниры.

По уровню исполнения игра больше всего похожа на браузерные RPG, чем на полноценный симулятор: любительский подход чувствуется буквально во всем (здесь, к примеру, почти нет анимации). Попытка, впрочем, засчитана. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
4.0

ROCK TOUR TYCOON

- Жанр: симулятор рок-группы
- Издатель: GameMill Entertainment
- Разработчик: GameMill Entertainment
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 400 (800) МГц, 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Тайкуны про начинающие рок-группы (см. **Rock Manager** из этой же оперы) — явление редкое, но любопытное. Обычно это незамысловатые поблужки, в которые приятно минут сорок поиграть перед сном. **Rock Tour Tycoon**, по нашему скромному мнению, одна из лучших игр в своем жанре. Главная ее заслуга в том, что занимаясь тут приходится лишь самым необходимым, не отвлекаясь на постороннюю шелуху.

Устроено все нехитро. Вы выбираете приглянувшуюся команду, после чего перед вами разворачивается карта, на которой постоянно появляются точки, символизирующие собой различные заведения, в которых есть возможность дать концерт. Можно выбрать, какой процент от продажи билетов потребовать в качестве гонорара, но если запросить слишком много — откажутся работать. Чем больше выступлений, тем больше фанатов. Внушительное количество поклонников дает право требовать все больше и больше денег, которые, в свою очередь, можно тратить на новые инструменты и оборудование. Хитовые синглы тиражируются на дисках и продаются.

Исполненная на Adobe Flash, игра выглядит довольно опрятно. Идеальный тренажер, особенно если вы с друзьями прямо сейчас репетируете в гараже. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
5.0

ESR: EUROPEAN STREET RACING

- Жанр: аркадный гоночный симулятор
- Издатель: XIDER Games
- Разработчик: Team6 Game Studios
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1 (1.8) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (128) Мб видео



Своими неадекватными гоночными аркадами компания **Team6 Game Studios** успела заработать в редакции «Игромании» сомнительную славу. Ежегодно они выпускают несколько намеков на популярные автоаркады (см. **Paris Chase** или **German Street Racing**), **European Street Racing**, их свежайшее произведение, оказалось немногим лучше предшественников, но до звания автогонки ему все еще далеко.

Все улучшения носят скорее косметический характер. Поменяли дизайн меню, добавили пару неинтересных электронных мелодий. Самое заметное нововведение — расширенная география трасс. Теперь в списке доступных трасс представлены чуть ли не все крупные города Европы — от Парижа и Лондона до Праги и Москвы. Все они выглядят одинаково тоскливо — графический движок никто менять даже не думал. Машины смотрятся еще более или менее вменяемо, а вот все остальное — мутный поток невнятных текстур. Автомобили ведут себя все так же неадекватно — с легкостью вписываются в любой поворот и выдерживают, наверное, сотню лобовых столкновений. В таком контексте говорить о лицензиях на реальные авто и прочих атрибутах даже как-то неудобно. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
2.0


ВЕРДИКТ

FIBA BASKETBALL MANAGER 2008

- Жанр: баскетбольный менеджер ■ Издатель: XIBER Games
- Разработчик: Hexarts Entertainment/Prime Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Спортивные менеджеры пользуются меньшей популярностью, чем симуляторы. Это, в общем, понятно: мало кому интересно возиться с каждым игроком, проводить тренировки, подбирать наиболее подходящий состав под конкретного соперника и ломать голову над тактической расстановкой команды. К тому же не каждый решится провести несколько часов перед экраном, глядя в разноцветные таблицы. Однако в последнее время жанр оступил на гору. Помимо футбола, разработчики стали обращать внимание и на другие виды спорта. За минувшую пятилетку вышли хоккейные, бейсбольные, боксерские и даже веломенеджеры. Не стал исключением и баскетбол. В качестве пионера выступил **World Basketball Manager** от компании **Metal Fin**, затем случились **Total Pro Basketball 2005** и **World Basketball Manager 2007**. нынешний год подарил нам **FIBA Basketball Manager 2008**.

Тандем **Hexarts Entertainment** и **Prime Games** не покусился на лицензию от Международной баскетбольной федерации **FIBA**. В начале игры вы заполняете традиционный профиль менеджера, после чего выбираете один из четырех режимов: свободная игра, режим карьеры, чемпионаты Европы и мира. К сожалению, разработчики не везде используют настоящие имена спортсменов, зато создали множество клубов. В США можно выбрать между вымышленной профессиональной лигой, реально существующими университетским первенством и турниром по стритболу. В Европе доступно 14 национальных чемпионатов по три дивизиона в каждом, в том числе и российский. Почему-то все отечественные клубы названы в честь городов. Так, в первой лиге между собой соревнуются «Казань», «Кемерово», «Москва» и пр. Зато составы сборных полностью соответствуют действительности. Тут и **Андрей Кириленко**, и **Виктор Хряпа**, и **Алексей Саврасенко**, и другие победители последнего чемпионата Европы по баскетболу.

Если вы играли хотя бы в один футбольный менеджер, то у вас не возникнет проблем и с **FIBA Basketball Manager 2008**. Все как обычно: вы получаете свежие новости по электронной почте, составляете расписание на день (тренировки, общение с прессой, коллективные походы в ресторан, прогулки в парке), определяете тактику, ищите новых баскетболистов, решаете финансовые вопросы (продажа билетов, фанатской атрибутики и телевизионных прав; здесь же заключаются контракты со спонсорами). А еще приходится следить за уродливой трехмерной трансляцией поединков и вносить коррективы в игру своей дружины.

К сожалению, **FIBA Basketball Manager 2008** понравится только знатокам баскетбола. Обычного игрока отпугнет обилие таблиц и беспрерывно слабая графика. — **Владимир Крошин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИ» **6,5**

WORLDWIDE BOXING MANAGER

- Жанр: боксерский менеджер ■ Издатель: Alasorda Games
- Разработчик: Proline Software ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



PC-любители бокса вот уже который год сидят на голодном пайке. За последние пять лет у нас вышло лишь аркадное развлечение **Heavyweight Thunder** (удуши вроде интерактивного «Боя с тенью», понятно, не в счет). На консолях тем временем с завидным постоянством случается очередной выпуск великолепного сериала **Fight Night**. Чуть получше дела обстоят у тех, кто не машет налево и направо виртуальными кулаками, а выбирает роль менеджера. Здесь хоть есть из чего выбирать: **Ultimate Boxing Manager** и две части сериала **Title Bout Championship Boxing**. А недавно вот появился новый проект — **Worldwide Boxing Manager** (в некоторых странах на обложке диска написано **Boxsport Manager**). В России игра стараниями «Нового диска» вышла как «Бокс. Короли ринга».

Смысл этого действия следующий: в главном меню вы выбираете пол менеджера, придумываете название для агентства и устанавливаете размер стартового капитала. Новички начинают с \$200 тыс., а любители трудностей — с \$50 тыс. в кармане. После этого предстоит продаться через десяток подмозгов, выстроившая из полигонального полена подножного боксера: экспериментируете с сочетанием роста и веса, распределяете базовые очки опыта между шестью параметрами. Затем начинается продвижение своего подопечного на вершину славы: проведение тренировок, составление календаря поединков, определение места проведения соревнований, траты на рекламу, наем помощников. Во время трехмерных трансляций вы сможете можете подкашивать боксера, какой тактики придерживаться в том или ином раунде.

В любой момент можно загрузить рейтинговую таблицу и предложить свои услуги поправившемуся боксеру. На первых порах контракты разрешают заключать только с новичками с очень низкими характеристиками, но после серии убедительных побед у вас получится переманить к себе более маститых бойцов.

Разработчики не смогли приобрести дорогие лицензии, так что все имена спортсменов вымышленные. Кстати, среди сотен людей можно встретить около трех десятков россиян. Сотрудникам **Proline Software** следует сказать отдельное спасибо за то, что они не искоренили русские фамилии. Хотя без мелких огрехов не обошлось — слишком уж много среди наших соотечественников Яковев, Феликсов и Иосифов.

Worldwide Boxing Manager — не самый изысканный боксерский менеджер в мире, но в условиях серьезного дефицита тематической продукции мы бы не стали критично. Если вам безразличен профессиональный бокс, советуем ознакомиться. — **Владимир Крошин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИ» **5,5**

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

- Жанр: квест ■ Издатель: Adventure Company ■ Разработчик: Awe Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2.5 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Для Awe Games Agatha Christie: Evil Under the Sun — третья по счету переработка детективов Агаты Кристи. По понятным причинам разработчики каждый раз меняют сюжет и концовку, но оставляют ключевых персонажей, чтобы добиться компромисса между интригой и узнаванием. Evil Under the Sun вышел таким мясчанином во дворнястве — противоречие между способностями и желаниями авторов тут обострено до предела. С одной стороны, в Awe Games, очевидно, сидят старательные люди, умеющие полировать свои игры. Но детективный квест — жанр капризный, аристократический, а литературный источник всегда задраивает планку качества. AWE Games до этой планки подпрыгивают с переменным успехом.

Совершенно точно все в порядке с атмосферой 40-х годов. Это тот редкий случай, когда недорогая, дистиллированная 3D-графика неожиданно оказывает необходимый эффект. Зеленоватые, как будто покрытые ржавчиной очертания острова, отель, обставленный, разумеется, объектами ар-деко — все выдержано в знакомом по предыдущим частям полированном стиле.

Авторы находчиво поступили с персонажами: самых ключевых они наделили колоритными голосами и подробными портретами, а остальных, как нерадивых родственников, показывают издалека. И поверьте, совершенно правильно делают, потому что смотреть на людей со сплошным отеком головы — удовольствие сомнительное.

Противоречие между аристократическим идеалом и мясчанской действительностью главным образом находится в квестовой части. Во-первых, почтенный Пуаро не брезгает потрошить чужие чемоданы и брать все, что плохо приколочено. Конечно, потом украденные вещи находят применение в пазлах, но клептоманию великого сыщика это не извиняет. Во-вторых, собственно детективного расследования в игре почти нет. В каждой главе нам приходится обискивать старые локации в поисках сюжетных рычагов, а также время от времени сгребать накопленный хлам в очередной банальный пазл. Большую часть времени отнимает поиск той самой крохотной «шестеренки», которую мы забыли повернуть и без которой театральное действие отказывается двигаться дальше. Это, в общем, можно простить, но пазлы не соответствуют первоисточнику! Это типичные квестовые задачки: разве можно представить, чтобы в романах Агаты Кристи детектив помогал детям ловить птиц? Или, тем более, решал семейные проблемы горничной?

Вместо породистого дворянского квеста Evil Under the Sun оказался мясчанским сборником скримеров и головоломок. Играть, безусловно, можно, но только если вы не дорожите ценными воспоминаниями об Эркюле Пуаро. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0



ПИКСЕМАЛЬНАЯ

Это невероятно — блеск в глазах, румянец на щеках. Все реально! Добро пожаловать в мир веб-камеры QuickCam® Pro for Notebooks. Мир, где видео-общение необычайно реалистично.

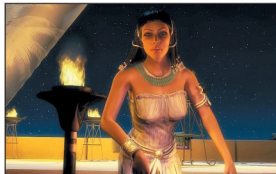
Где оптика Carl Zeiss® с автофокусом дает потрясающе четкое изображение и точную передачу цветов. Где 8-мегапиксельные фотоснимки четко схватывают каждую деталь. Где технология RightLight™2 улучшает освещение. А ваши близкие чувствуют себя так, будто вы с ними в одной комнате. Возьмите максимум от нового уровня реальности на www.logitech.ru



Designed to move you™

СЛЕОПАТРА: А QUEEN'S DESTINY

■ Жанр: квест ■ Издатель: Nobilis ■ Разработчик: Kheops Studio
 ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 1.5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Древний Египет — главная квестовая тема. Не очень понятно, от чего авторы с упорством, достойным лучшего применения, помещают свои истории именно в этот антураж, но так уж исторически заведено.

Произведение Kheops Studio (см. их Journey to the Moon) мало похоже на стандартный образовательный квест на египетскую тему. Авторы меньше всего хотят поведать нам о ритуалах и богах, не лезут с историческими справками и вообще предполагают, что вы и сами все прекрасно знаете.

С названием, правда, вышла неприятная история: Клеопатра появляется довольно редко и ее борьба с братом Птолемеем служит фоном для похождения главного героя (начинающего астронома из Александрии, который потерял свою девушку и учителя в хаосе гражданской войны). Выбор локаций тоже довольно лукавый. Тем, кто уже настроился на виртуальную экскурсию по Александрии, посещение амфитеатра и толпача на рынке, следует знать, что, согласно сюжету, «на улицах беспорядки». Половину игры мы проведем в обсерватории учителя и в знаменитой Александрийской библиотеке (разоренной и кишасей крокодилами). И на этом спасибо.

Остаются, в общем, художники и композитор. Они сработали довольно далеко от идеала, но без явных провалов. Так что неприятный культурный шок во время недолгого визита в Древний Египет вам не грозит.

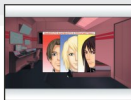
Головоломки рассчитаны скорее на терпение, чем на использование своего IQ, а многие из пазлов требуют повторения однообразных действий (например, выщелка погребальных статуэток). Оправдания запятым и раскиданным вокруг предметам тоже довольно слабые. Спящий жрец не пропустит вас в библиотеку и потребует целый ящик погребальных амулетов, потому что старик вдруг вспомнил о смерти и решил попросить незнакомца об услуге. Другие пазлы требуют проглотить солидный кусок информации о халдейском или египетском летоисчислении (играем за астронома, помните?), но информация эта подана так сухо, что удовольствие от новых знаний не наблюдается. Персонажи озвучены неплохо, но, кроме очередной просьбы в жанре «подай-принеси», от них не услышишь ничего интересного.

Kheops Studio выступили довольно странным образом. Поклонники Египта Cleopatra: A Queen's Destiny не расскажут ничего нового, а любители квестов не найдут здесь ни красивых панорам, ни увлекательного сюжета. При этом не надо думать, что это плохой или провальный квест. За Cleopatra вполне можно провести пару вечеров, а главное, ее достоинство состоит в том, что тут она как раз и закончится. — Сергей Звездоз

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

КРАСНЫЙ КОСМОС

■ Жанр: интерактивный комикс ■ Издатель: «Антел»
 ■ Разработчик: Dreamlore Games ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 800 (1 ГГц) МГц, 256 (512) Мб, 32 (128) Мб видео



Сотрудники Dreamlore Games продолжают стоически продвигать в России жанр визуальных аниме-новелл. Блокпайк аналог этому развлеканию — крайне популярная в середине 1990-х «книга-игра». То есть вы фактически принимаете участие в таком интерактивном комиксе. Анимация и экшена нет, зато есть много текста и картинок.

Логично было бы предположить, что авторы, заранее ограниченные в изобразительных средствах, будут завлекать хитро устроенной сюжетной интригой, яркими образами и выверенной атмосферой. У «Космоса», в отличие от провалившейся «Книги мертвых» (первый проект Dreamlore), на то были некоторые предпосылки. Разработчики придумали совершенно фееричную историю, которая Александру Зоричу не силась в самых смелых снах. В XXII веке продолжается противостояние между США и СССР, куда на правах «республик свободных» вступила едва ли не вся Европа, включая Германию, Чехию и прочих. Война потихоньку перешла в космос, где идут стычки между флотилиями обеих держав. Мы попадаем на борт советского корабля «Юрий Андрунов» и принимаем под командование интернационал в составе грузина, немца, чехи, пары русских и обязательного андроида.

Так вот, вызывающая (в хорошем смысле) завязка оказалась дутой. Никакого развития или обоснования советская тематика не получила. Но хуже всего, что глубоко вторичная история о том, как побитая космическая посудина замерла без движения в неизвестном секторе, а ее экипаж оказался под воздействием коварных инопланетян, подана в пробор, без внимания к деталям. Всю игру мы вынуждены выслушивать, как персонажи завышенно бубнят мегабайты невнятного текста. Калитан ходит по кораблю, отдает дежурные указания, мы уныло листаем диалоги и постепенно засыпаем. Где-то посередине сон прерывает пара бранных слов, неожиданно выплывающих грузинско-механиком, но надежды на оживление оправдываются частично. За интригующим выбором («Кто из трех кандидатов является предателем?») опять начинается унылая рутинка, которая изредка прерывается пазлами и мини-играми в количестве аж трех штук.

Добавьте сюда стилистические ляпы («Они попали ему в центр туловища!» — сразу вспоминается КВН-анекдот про женщину, торговавшую на Ленинградском шоссе туловищем) и замеченное как минимум в одном месте расхождение текста с озвучкой.

Dreamlore опять не хватает очевидных вещей — таланта и чувства юмора. Задор иссякает на недурной завязке, но вместо внятных диалогов авторы предпочитают писать скабрёзные заметки на своем сайте, читать которые гораздо интереснее, чем играть в «Красный космос». — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

ACTION / NAVAL / RPG

Акелла

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРА!™



НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOU@AKELLA.COM

Город
Потерянных
Кораблей из серии
«Возвращение
Легенды»

Корсары



www.akella.com

На смену старой Легенде приходит новая!



ИЗДАТЕЛЬСТВО

М.Бигео

Настройка

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (812) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sibgame.ru
Оптовая продажа: Москва, 650-363-46-34, akella@volgatrade.ru Санкт-Петербург, 812-363-46-66, akella@mskbox.ru
Ростов-на-Дону, 863-290-78-42, akellarostov@akella.ru Новосибирск, 383-227-74-64, akellans@akella.com
Екатеринбург, 343-257-34-42, akellayek@akella.ru
Представитель на Украине "Ильинград" - www.mylatko.com.ua
Финанс ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
издания "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Морская / Озерная, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.

Seafarer, Ru



Акелла

РЕКЛАМА



The Orange Box

Episode Two
Team Fortress 2
Portal

The Orange Box (бывший The Black Box) — сокрушительной мощи удар Valve по всем прочим конкурентам. Это предложение, от которого совершенно невозможно отказаться. Пошловатый тезис о том, что «каждый найдет здесь что-нибудь для себя» идеально описывает ситуацию с The Orange Box. Это действительно три совершенно разных игры, которые продаются комплектом. В состав «Оранжевой коробки» входят Half-Life 2: Episode Two, Portal и Team Fortress 2. Valve намеренно бьет по каждой целевой группе: поклонникам Half-Life, интеллигенции и любителям многопользовательских забегов. Кроме того, в качестве финального аргумента к The Orange Box прилагается также оригинальный Half-Life 2 и прошлогодний Episode One. Мы признались, ожидали, что все прочие составляющие окажутся приятным дополнением к Episode Two, но это совершенно не так. The Orange Box — это три игры, объединенные разве что безупречным качеством исполнения. Более того, желающие могут не приобретать весь комплект целиком, в России Episode Two, Portal и Team Fortress 2 доступны по отдельности. При помощи Steam для любой из игр можно скачать оригинальную английскую озвучку, включая русские субтитры. В общем, если вы в срочном порядке не ознакомитесь хотя бы с одной из отрецензированных на последующих десяти страницах игр, то мы даже и не знаем.



ЖАНР Шутер кликайло

- Жанр
- Шутер кликайло
- Издатель
- Valve Software
- Разработчик
- Valve Software
- Издатель в России/локализатор
- Бука
- Полнота
- Серию Half-Life
- Историческая
- А на что тогда Team Fortress 2 и Half-Life 2: Deathmatch?
- Объем
- 1,4 Гб через Steam или на DVD в составе Orange Box
- Сайт игры
- <http://orange.half-life2.com/hl2ep2.html>



HALF-LIFE 2

EPISODE TWO

Великое видится на расстоянии. Когда три года назад (см. «Игроманию» №1'2005) мы дрожащей рукой выводили «десятку» в рейтинге **Half-Life 2**, нас не покидало чувство, что где-то здесь кроется подвох. Что мы оказались слишком впечатлительными, что вот-вот появится что-нибудь гораздо более грандиозное. Время показало: с «десяткой» мы не ошиблись. Прошло три года (ГИГАНТСКИЙ срок для жанра шутеров), и вот уже вышел **Episode Two** — игра с той же самой технологией и с почти той же самой душевной организацией. Но впечатления она оставляет такие, как будто этих трех лет не было вовсе.

Вечные ценности

Valve никогда не спешит: история выживания неоязыческих захватчиков Земли (известных как Combine, «our benefactors» и The Universal Union) рассказыва-

ется с неспешностью телесериала **Lost**. После набега на башню Combine (см. **Episode One**) главные герои спешно покидают Сити-17 на поезде. Но далеко уехать не успевают: локомотив терпит крушение и до базы поезда приходится добираться своим ходом.

В отличие от первого эпизода, короткого и в меру проходного, второй оказался раза в полтора длиннее, а по степени проработки и количеству трудозатрат превосходит, кажется, даже оригинальный **Half-Life 2**. За те шесть часов, что уходит на прохождение, вас ни разу не посетит чувство, что вот здесь вот скалтурили, здесь сэкономили, а вот здесь могли бы и лучше, но по-настоящему, здесь сэкономили, а вот здесь могли бы и лучше, но по-настоящему. Наоборот, игра от начала и до самого конца сделана так тщательно и с таким вниманием к деталям, что остается только признать: это снова эталон.

Как это было заведено еще со времен самого первого **Half-Life**,

Valve очень старается, чтобы ощущения во время игры все время менялись. **Episode Two** начинается с заброшенной советской шахты: сначала мы гуляем в полном одиночестве, потом следует неожиданное нападение, и вот уже цели меняются — нужно спуститься на самую глубину, провалиться через зомби и целую экосистему муравьиных львов.

Затем следует безумная по накалу страстей оборона: нужно защитить пространство, к которому ведет четыре широких тоннеля. На руках лишь две автопушки, набор мин и два напарника. Муравьиные львы атакуют сначала с одной или двух сторон, потом с трех, а потом со всех сторон сразу и максимальным составом. Первыми кончатся мины, потом сносятся пушки, и вот ты носишься-носишься-носишься, не успевая даже перезарядить. А потом все внезапно заканчивается.

Смена кадра: выбираемся на свежий воздух, продираемся через зомби и находим двухместную машину. На первой же остановке нас встречают новые противники — охотники. Похожие на страйдеров, но ростом чуть повыше человека, они кардинально отличаются от всего, с чем нам приходилось иметь дело в **Half-Life** и подавляющее большинство шутеров. Мы давно привыкли, что любые, даже самые опасные противники могут действовать только на более-менее открытом пространстве, а если куда-нибудь от них спрятаться, то они оказываются бес-

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



помощи. Так вот, охотники это правило беспардонно нарушают. При относительно небольших габаритах они обладают огневой мощью крупнокалиберного пулемета, очень прочной броней и, что самое главное, невероятно проворны. Охотник найдет вас везде, он легко может проникнуть в дом и через дверь, и через окно на втором этаже. Укрыться от него можно только там, куда он физически не пролезет, например в вентиляцию.

Кроме того, **Episode Two** без лишнего шума продемонстрировал, наконец, практически полную разрушаемость, которую сегодня обещает чуть ли не каждый второй шутер и которой мы



Природа в **Episode Two** настолько прекрасна, что туда хочется в отпуск.

до сих пор так и не видели. Самое интересное тут состоит в том, что вы, игрок, ничего полагать не можете — мощности не хватает. А вот охотники или страйдеры крушат целые сараи, врываются в помещения, ломают двери и вообще ведут себя довольно вальяжно.

Финальная битва Episode Two в плане масштабности оставляет первый эпизод далеко позади. Когда Фримен добирается до базы White Forest (бывшего советского ракетного бункера), его отправляют оборонять ее от нападения целой армии страйдеров. И вот тут Valve, наконец, вытаскивают на одну площадку все свои козыри. Бой происходит на довольно большой территории, страйдеры даются сразу со всех направлений, а каждого из них охраняет два-три охотника. Так что вам приходится бороздить территорию на автомобиле, пользуясь одновременно гравитационной пушкой (зачем — отдельный разговор) и всеми подручными огнестрельными средствами. Сначала страйдеры идут поодиночке, потом — почти непрерывным потоком, и, когда последний из них, наконец, разваливается на куски, руки натурально дрожат от напряжения.

Меньше значит больше

За вычетом двух противников (муравьиных львов, плюющихся кислотой, и охотников) и автомобиля, ничего нового в игровой механике Episode Two не наблюдается. Но это и не страшно — тех возможностей, что бы-

ли заложены еще в Half-Life 2, хватает с избытком.

Episode Two, как и вся серия Half-Life, это шутер больших возможностей. То есть простор для экспериментов здесь очень широк. Любите пострелять — пожалуйста, в наличии обширный арсенал оружия. Нравится гравипушка? Вот вам ящики, вот бочки с горючим, вот циркулярные пилы (пожалуй, самое эффективное метательное оружие) и вообще все, что можно поднять с земли. Не по душе суевер? Покане в стороне и дождитесь, пока кто-то сделает напарники (когда они есть), подожгите вырывающийся из баллона газ, завалите проход мусором или проскочите опасный участок на автомобиле. В Episode Two вообще не возникает вопрос о том, как пройти то или иное место. Здесь обычно задается вопрос: как, какого героя, использовать хотя бы половину заложенных возможностей.

Впервые со времен первого Half-Life в игру вернулся юмор. Это, конечно, не Team Fortress 2 и тем более не Portal, но то, какие комментарии отпускает напарник-вортигонт, как минимум позабавит. На первый взгляд его реплики выглядят как обычная похвала, но это только если вы плохо знакомы с предыдущими играми серии. На самом деле в них легко читается хорошо завуалированный сарказм.

Болгарин **Виктор Антонов**, выступавший арт-директором Half-Life 2, больше не работает в Valve (он сейчас занимается экшеном **The Crossing**, новым проектом авторов **Dark Messiah**

of Might and Magic), не выглядит игра еще лучше, чем прежде. Технологически она уже чуть-чуть притесала, но уровень художественного исполнения компенсирует это на все 110%. Вам случалось замарать от восторга внутри бетонного бункера? Здесь такое возможно: когда входите в комнату, откуда производятся пушки ракет, видите горы на заднем плане и лучи солнца, пробивающиеся сквозь остекление, проникающиеся безграничным уважением к Valve. Это же сколько труда надо было вложить, чтобы сделать такие сцены!

Лучше всего удалась природа. Все эти елки и горы по сравнению с **Crysis** сделаны вроде бы минималистично, но навевают какой-то покой и умиротворение. В конце игры мы встречаем двух повстанцев-часовых, которые просто сидят и расслаблены, любуются видами. Ей-богу, хочется сесть рядом с ними, подышать свежим воздухом и просто поглазеть по сторонам — такой эффект производит дзенная природа.

Что касается сюжета, то он наконец-то сдвинулся с мертвой точки, хотя большого прогресса сценаристы не демонстрируют. Ситуация с сюжетом Half-Life 2 очень напоминает сериал «Остаться в живых»: вместо того, чтобы сразу и без обиняков изложить диспозицию, авторы ограничиваются частными моментами, а остальное предлагают додумывать самому за счет мелких деталей, оговорок, намеков и полунамек. Проблема подобного подхода только в том, что одними намеками внимание игрока удерживать все-таки не получается, время от времени нужно или пускать кого-то из персонажей в расход или устраивать еще какие-нибудь неопределенности. В Episode Two именно это и сделали: пожертвовали героем, правда, только одним. Жаль, первый Half-Life был хорош как раз тем, что там рано или поздно умирали практически все. Здесь такую роскошь позволить уже нельзя: слишком много сил вложено в персонажей, слишком многое завязано на каждого из них. Все-таки это не Lost с его десятками сюжетных линий.

■ ■ ■

Episode Two — пожалуй, самое главное и самое значительное достижение The Orange Box. В отличие от Portal и Team Fortress 2, здесь нет какой-то особенной новизны, но изготвлена она так тщательно и с таким прилежанием, которое редко встречается даже в самых лучших играх. А по плотности проработки эта игра превосходит даже оригинальный Half-Life 2. От «десятки» ее отделяет разве что статус аддона и то, что это все-таки не оригинальная игра, а эксплуатация старой концепции.

Между тем Episode Three, скорее всего, будет последним экспериментом Valve по выпуску игр эпизодами. Судя по всему, игроки это назначение не оценят: сколь бы хорошими ни были новые эпизоды, они все равно воспринимались как какой-то необязательный довесок. Так что после Episode Three Valve, вероятно, снова уйдет в долгие радиомолчания.

P.S. Локализация Episode Two — самая проблемная во всем The Orange Box. С кастингом основных персонажей все по-прежнему хорошо (хотя некоторые повстанцы вещают каким-то театральным джигархановским басом). Но вот с интонациями есть серьезные проблемы. В рамках одного разговора герои часто произносят разные предложения с абсолютно разным настроением. К тому же реплики регулярно сбываются на полуслове, как будто перебивая друг друга. Эту проблему в общем-то можно обойти скачиванием английской озвучки и использованием русских субтитров, но тут появляются новые препятствия. Во-первых, раскрывается сомнительное качество перевода. Например, когда Аликс сообщает «this doesn't smell good» (это идиома, означающая «здесь что-то не так» или «что-то мне это не нравится»), в субтитрах пишут «Фу, ну тут и воняет!». Во-вторых, на критически важный для сюжета моменте субтитры и вовсе оказываются битыми, отчего те, кто с английским не знаком, могут пропустить завязку Episode Three. ■



Episode Two намекает, что G-Man все-таки «родом» из Black Mesa.

✓ РЕИГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый интересный, красивый и насыщенный шутер этого года по ту сторону Crysis. В Episode Two, который принадлежит к категории дополнений, вложено столько труда, сколько обычно вкладывают в полноценные игры.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (RU) (UK) (US)



Кукловоды

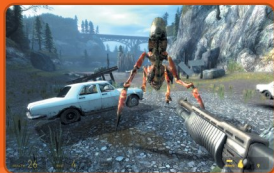
Как и любая история, основанная на теории заговора, **Half-Life** долго мучил всех вопросом, кто же стоит за всем происходящим. Кукловодов тут на самом деле несколько, и один из них — G-Man — до сих пор остается загадкой. Зато в **Episode Two** наконец-то живую показали **Combine Advisors**, то есть тех самых приспешников, которые терроризировали мир Косен (откуда пожаловали хедкрабы, вортигонты и вся остальная монстробратия), а в промежутке между первой и второй частями **Half-Life** захватили Землю в ходе Семичасовой войны. Фигурируют тут, правда, не самые главные иерархи **Combine**, а так сказать их полпреды.

Акурат перед взрывом башни **Combine** в **Episode One** они успели покинуть ее на спасательных капсулах и плотно занялись Фрименом и его друзьями. При ближайшем знакомстве оказалось, что выглядят **Combine Advisors** довольно негигантально: летающие пыльные мешки оливкового цвета с тощими механическими ручками и тонким робкотом — очень похоже на **Brain Bug** из «Звездного десанта». Это явно не те-

ло, это их механическая оболочка. Беспомощный внешний вид, однако, совершенно не соответствует способностям **Combine Advisors**. Они оперируют предметами с помощью телекинеза и могут одной лишь силой мысли парализовать человека и неторопливо раздеться с ним.

Combine владеют технологией телепортации, но она или менее совершенна, чем технология, изобретенная учеными из **Black Mesa**, или все дело в том, что их телепорты представляют собой не кратковременные дыры в пространстве, а постоянно действующие туннели между мирами.

Телепортам **Combine**, напомним,



требуется гораздо более громоздкое оборудование и гораздо больше энергии по сравнению с устройствами профессора Клейнера и Элай Вэнса (и уж тем более по сравнению с **Portal Gun** производства **Aperture Science**). **Combine** сами не прочь заполучить эти технологии, и, скорее всего, в **Episode Three** они попытаются наложить лапы на упомянутый в **Episode Two** корабль «Борей», а Фримен, соответственно, должен будет этого не допустить.

Несмотря на отставание в освоении технологии телепортации, **Combine** значительно превосходят землян в технологиях контроля над сознанием. Утвердившись на Земле, они первым делом организовали так называемое **suppression field** — по-

ле, подавляющее инстинкты к размножению, чтобы выжившие после нашествия монстров из Косен и Семичасовой войны стали последним поколением людей. Незадолго до уничтожения башни **Combine** в **Episode One** поле было отключено, что дало повод Элай Вэнсу пошутить в присутствии Аликс и Фримена насчет внуков.

Помимо **suppression field**, **Combine** используют методы прямой промывки мозгов: добавляют в воду и напитки какое-то вещество, которое заставляет людей забывать о своей ненависти к оккупантам и в дальнейшем позволяет рекрутировать их в солдаты. Этим и объясняется то, что никто из солдат **Combine** ни разу не присоединился к повстанцам.



Gordon...

HEALTH 55

SUIT 30



Георгий Курган


ЖАНР Командный шутер

- Издатели**
Valve Software
Electronic Arts
- Разработчик**
Valve Software
- Издатель в России/пакетировщик**
Бука
- Платформы**
Team Fortress
CounterStrike
- Мультиплеер**
Интернет
Локальная сеть
- Диск**
7 GB или 1 DVD
- Сайт игры**
<http://orange.hall-life2.com/tf2.html>



TEAM FORTRESS 2

В отличие от прочих игр из комплекта **The Orange Box**, успех **Team Fortress 2** был не столь очевиден. Оригинал в виде любительского мода к первому **Quake** вышел в 1996 году и фактически явился родоначальником жанра командных экшенов. Разделение игроков на классы, необходимость слаженной игры и четкого взаимодействия — все это пришло именно из **Team Fortress**. Ввиду массового успеха авторы оформились в **Team Fortress Software** и взялись было делать коммерческий мод для **Quake 2**. Но затем в мире случился **Half-Life 2**, и разработчики благополучно перешли в состав **Valve Software**, чтобы заняться полноценным сиквелом.

С тех пор прошло одиннадцать лет. Сегодня все иначе. Законодателями мод в жанре давно уже стали **DICE** и их **Battlefield**; вяло, но упорно огрызается

Enemy Territory: Quake Wars, да и **Counter-Strike** по-прежнему живее всех живых. Конкурировать в таких условиях трудно, и спасти **Team Fortress 2** от забвения могла только свежая и яркая идея. В **Valve** такую нашли.

Шоу-бизнес

Подавляющее большинство участников многопользовательских забегов делают серьезное лицо и замолчанным голосом вещают про мрачное будущее и глобальные войны. **Team Fortress 2** выступает в жанре выездного цыганского балагана. Помните рекламные ролики, где представители каждого класса зачитывали умоительные монологи, рассказывая о своих профессиях? Они и в самом деле идеально передают атмосферу всей игры.

Суровые мученики с автоматами здесь заменены на карикату-

рных персонажей. Ближайшие художественные ориентиры — симулятор доктора Зло **Evil Genius** и трехмерный мультфильм **The Incredibles** («Суперсемейка»). Отличительные черты здешних героев — широкие скулы, массивные нелепые челюсти, героический взор и смешные мальчишеские ножки. Персонажи выглядят гениально: двухметровый дегтина-пулеметчик или вот доктор с добрым взглядом и пылой наперевес. Или шлюхи в наглажном костюме и черной маске. Но самое главное — уникальный визуальный стиль привлекает активное участие в геймплее: представителей разных классов спутать невозможно.

Декорации соответствуют — если вы заглупеете в сверхсекретный бункер, то непременно обнаружите там ядерные ракеты и пульт управления с миллионом разноцветных кнопок. Это такой большой привет **No One Lives Forever**.

Все эти вроде бы незначительные детали в корне меняют ощущение от игры. В **Team Fortress 2** не только интересно, но и очень весело бегать. Весело смотреть, как герои деловито семенят по уровням. Весело стрелять из огромных пушек (которыми тут снабжен практически каждый класс). И очень, очень весело смотреть, как враги разлетаются на груды кровавых осметков (есть и такое).

Этим, впрочем, развлекательный потенциал игры не исчерпывается. Чтобы разнообразить процесс, разработчики ввели в игру подсчет совершенно не-

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.7 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



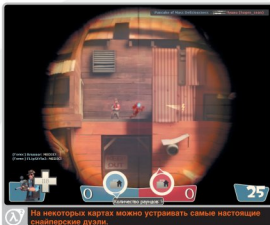
обязательной, но крайне забавной статистики. К примеру, здесь отслеживают, сколько секунд вы сумели продержаться, прежде чем вас убили. Или скольких противников вы закололи ножом. Или сколько раз попали в голову — вариантов, в общем, масса. При этом после каждой смерти вам обязательно покажут стоп-кадр убийцы (очевидно, чтобы его можно было лучше запомнить в лицо) и предложат запечатлеть момент, нажав на специальную кнопку. Кроме того, в наследство от **Xbox 360** досталась система из почти двух десятков «подвигов». Среди прочих — «отомстить пятерым врагам», «обмануть вражеского медика, заставив его вылечить вас» и «убить тысячу врагов».

Назад в будущее

Фокус в том, что все эти шоу-атрибуты скрывают под собой практически ту же самую



Отдельный повод для восторгов — мимика местных персонажей.



На некоторых картах можно устраивать самые настоящие снайперские дуэли.

игру, что и одиннадцать лет назад. Пока конкуренты пытаются развить жанр и изобретают какие-то там системы рангов и поощрений, Valve выпускают проект, сделанный по лекалам одиннадцатилетней давности. Никаких открытых пространств и транспортных средств. Никаких новаторских игровых режимов. Никаких эпических сражений с участием сотен игроков. Никаких заигрываний с физикой и прочего потакивания текущим трендам. Вместо этого — тесные карты, привычные режимы вроде захвата флага или удержания контрольных точек, ограничение число игроков на сервере (не более двенадцати человек с каждой стороны). Поначалу все это выглядит настолько дико и несовременно, что просто оторвать берет.

Но самое удивительное, что древняя механика отлично работает даже спустя все эти годы. Более того, когда в тесной комнатухе пятнадцать человек остервенело поливают друг друга огнем и свинцом, испытываясь почти детский восторг. Вот кто-то подорвался на удачно поставленной мине, вот затесавшийся в ряды соратников шлюхон зарезал медика, затем в толпу дерущихся врывается огнемечник и сжигает все живое за десять секунд. Это очень старомодное, но все еще крайне затягивающее развлечение.

Фокус тут вот в чем. Вместо того чтобы прилаживать к старой игре модные новшества, в

Valve просто довели до совершенства то, что уже было. Все элементы механики тут идеально подогнаны друг к другу. Основными достоинствами, конечно, стоит признать четкое выверенный баланс и богатство тактических схем. В игре девять классов, разделенных на три группы: атакующие (разведчик, солдат, поджигатель), защитники (подрынник, пулеметчик, снайпер) и поддержка (инженер, медик, шлюхон). Все они получились разными: дело не только во внешности, но и в наборе оружия, а также сильных и слабых сторонах, которыми наделен каждый персонаж. Так, например, разведчик очень быстро передвигается, но плохо вооружен и не очень-то крепок. Это, по сути, делает его идеальным юнитом для скорейшего захвата контрольных точек.

А, скажем, подрынник идеально подходит для разрушения вражеских турелей и минирования, но у него нет даже самого завалящего пистолета, так что он совершенно беззащитен перед любым стрелком.

И так со всеми: универсальных бойцов здесь не бывает, каждый хорош только тогда, когда его поддерживают другие. Все



Море трупов, огня и крови — в Team Fortress 2 подошел к концу еще один раунд.

это буквально вынуждает игроков взаимодействовать друг с другом. В условиях небольшого масштаба сражений эффект просто потрясающий. Часто бывает так, что знакомые люди буквально через полчаса игры превращаются в идеально спаянную команду. Вдобавок почти всегда находятся неформальные лидеры, которые умудряются вести за собой людей. В общем, благодаря хирургически выверенному балансу Team Fortress 2 пробуждает в совершенно не знакомых друг с другом людях настоящий командный дух.

Серьезный недостаток, пожалуй, только один: Team Fortress 2 слишком быстро приедается. В комплект входит всего шесть карт, званий и наград не предусмотрено, а боевого азарта хватает ровно на три вечера игры. Но тут расчет понятный — Valve выпустили первую основу для народного творчества. В Сети уже начали появляться первые моды, а что с игрой станет через год — страшно представить.

По итогам Team Fortress 2 — самое слабое звено в The Orange Box. Здесь нет эпического размаха Half-Life 2: Episode Two и гениальности Portal. Зато есть много визуального юмора и искрящая атмосфера, чего в других командных многопользовательских шутерах сегодня не найдешь.

P.S. Русская версия игры от «Буки» вышла добротной, но без особых изысков: голоса оставлены оригинальными, текст переведен вполне прилично. Кроме пары опрехов (кое-где нам удалось обнаружить английский текст), других претензий к российскому изданию Team Fortress 2 у нас нет. ■



РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Однадцать лет спустя Team Fortress возвращается, изменившись исключительно внешне. Командный драйв и уюта хордуры на месте, зато все это теперь обставлено в виде комиксов про доктора Зно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

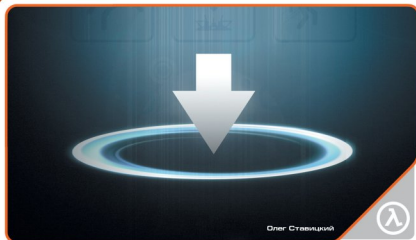
РЕЙТИНГ

8,5

ХОРОШО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: А Б В

79



Portal — обладатель самой трогательной и обаятельной success story, игра с легкой и безоблачной судьбой. После нее охотно верится, что в жизни возможно все. Тезисно история появления Portal в составе **The Orange Box** выглядит следующим образом. Около года назад группа студентов DigiPen Institute of Technology (www.digipen.edu) выпустила бесплатную игру **Narbacular Drop** (доступна по адресу www.nuclearmonkeysoftware.com). Энтузиасты, выступавшие под названием **Nuclear Monkey Software**, устроили презентацию Narbacular Drop в офисе **Valve Software**, в ходе которой, если верить **Дэгу Ломбарди** (директор по маркетингу), произошло следующее. Примерно на середине демонстрации разгоряченный **Гейб Ньюэлл** вскопился со стула, чуть ли не обнял студентов и заявил, что им немедленно стоит войти в состав Valve. Дебютным проектом нового отделения стал Portal.

Теория относительности

Portal — это, кажется, идеальный образец того, что должно происходить с независимыми играми. У Nuclear Monkey Software была идея, а у Valve — все остальное. Штатный сценарист **Марк Лейдлоу** (Marc Laidlaw) вписал Portal во вселенную **Half-Life**. Эллиен Маклейн (Ellen McLain, голос Combine) озвучила игру, комористы **Эрик Уоллоу** (Erik Walraw) и **Чет Фаллсцек** (Chet Faliszek), такие западные Бонус и Гамсер с сайта www.oldmanmurray.com, написали диалоги. Даже **Майк Паттон** (среди прочего — вокалист группы Faith No More) записал свой хрип для финальной битвы. Результатом работы всех этих очень разных людей явилась иг-

PORTAL

ра, которая в прямом смысле перестраивает все представления о том, как должно быть организовано пространство в экшенах от первого лица. Это особенно любопытно, потому что формально Portal сложно назвать шутером — единственное оружие, которое у вас тут будет, умеет стрелять исключительно порталами, и убить из него никого не получится. Тем не менее нам искренне хочется надеяться, что динамические порталы окажутся главным геймдизайнерским трендом следующего шутерного сезона.

Итак, что такое Portal и какое он имеет отношение к Half-Life 2? История, в общем, укладывается примерно в один абзац. Оказывается, параллельно с исследовательским центром Black Mesa существовала еще одна научная организация под названием Aperture

Science. Они обе боролись за прерогативные гранты и одновременно занимались секретными исследованиями. Пока Гордон Фримен ковырял доставленный в Black Mesa кристалл и исследовал вместе с коллегами параллельные измерения, в Aperture Science создали, например, сверхсекретный корабль «Борей» (Borealis), который фигурирует в Episode Two и на котором, судя по всему, развернутся события Episode Three. Кроме того, в Aperture Science придумали Aperture Science Handheld Portal Device — устройство, выглядящее так, как если бы Apple доверили спроектировать пылесос. Portal Gun, как его уже прозвали фанаты, умеет делать ровно две вещи: создавать в любой точке пространства вход и выход. Первый выстрел открывает на любой поверхности синий портал, а вто-



Говорящие турели, как и в Half-Life 2, побеждаются путем заваливания набок.

ЖАНР Утиль, Prey!

- Издатель: Valve Software
- Разработчик: Valve Software
- Издатель в России/наказиктор: Бука
- Платформа: PC
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Около DVD
- Сист. игры: http://orange.half-life2.com/portal.html



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
желательно
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



рой — оранжевый. Войдя в один, вы гарантированно выйдете (или выпадете) из другого.

На этом нехитром приеме функционирует вся механика Portal. Однако количество разнообразных ощущений и эмоций (в диапазоне от шока до восторга), которые вы испытаете, оказавшись в Portal, перебивает практически все сложностуровневые шутеры последних лет. В первую очередь Portal хочется противопоставить **Prey**, который вроде как должен был стать первым шутером с порталами. Так вот, все пространственные фокусы **Prey**, гравитационные дорожки и зеркальные лабиринты с легкостью проигрывают первому же уровню Portal. При, при всех своих геймдизайнерских амбициях, не менял главного — механики и ощущения от игры в экшен от первого лица.

Portal покусается на основополагающие дизайнерские понятия — что есть пол, что есть стена, что есть непреодолимое препятствие. Введя в игру физические корректные порталы, авторы фактически изменили главный человеческий рефлекс — ориентацию в пространстве. Одно из самых занятных ощущений — на-



The cake is a lie!

Внимание! Нижеследующая информация раскрывает сюжет Portal. Если вы до сих пор не прошли игру — настоятельно рекомендуем воздержаться от чтения!

Valve проделали довольно серьезную работу для того, чтобы вписать Portal во вселенную Half-Life. Сложно сказать, что было придумано сначала — Aperture Science или сама игра, но в итоге Portal внес довольно внушительный вклад в общую мифологию.

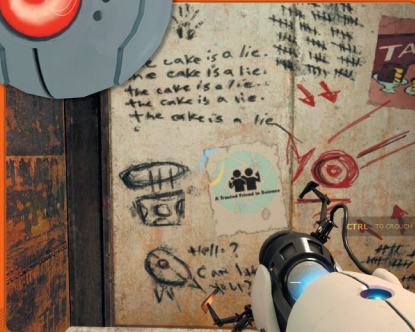
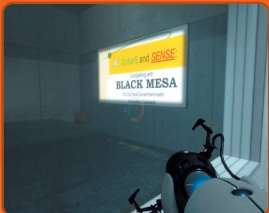
Задолго до выхода самой игры в Интернете появился сайт www.aperturescience.com, представляющий собой обычную командную строку. Если ввести сначала LOGIN, затем любое имя и в качестве пароля набрать PORTAL, откроется масса интересного. Во-первых, можно попробовать ввести команду NOTES, что откроет доступ к истории Aperture Science. Во-вторых, секретная команда THECAKEISALIE («Торт — это ложь») открывает вам доступ к камере наблюдения за комнатой, в которой начинается игра. Здесь же можно посмотреть информацию о расходах компании. Там среди прочего значится, что миллион долларов вложен в проект под названием INTUB-XLG. Много интересного также откроется, если использовать логин CJOHNSON и пароль TIER3.

Кейвом Джонсоном оказался основатель Aperture Science (организация зарегистрирована в 1953 году). Изначально компания занималась производством душевых шторок для министерства обороны США, но в 1978-м Джонсон отравился ртутью, отчего у него начались проблемы с психикой. В результате этих отклонений он вдруг составил трехступенчатый план, согласно которому Aperture Science (производитель шторок для ванной) должна была стать конкурентом Black Mesa.

Первые два проекта (ничто под названием Hiemlich Counter-Maneuver и Take-A-Wish Foundation) провалились, что привело к государственным распределением. Однако успех третьего проекта со сложной формулировкой «квантовый туннель в физическом пространстве с

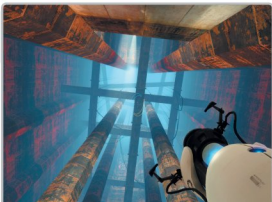
возможным применением в качестве шторки для душа» привел к тому, что правительство неожиданно заключило с Aperture Science контракт с неограниченным финансированием. Так был создан Portal Gun.

Голос, который вещает в Portal, принадлежит GLADOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System, «Генетическая форма жизни и дисковая операционная система»). GLADOS создана в рамках одного из проектов Aperture Science и, как выясняется в конце, вышла из-под контроля, пустив в вентиляционную систему газ и уничтожив всех сотрудников. Кроме Portal Gun и GLADOS, в Aperture Science также создали таинственный корабль-оружие Borealis. Неизвестно, однако, где он находится и как выглядит. Неизвестно также, как события Portal соотносятся с основными событиями Half-Life 2, то есть когда все это происходит. Ответы, похоже, будут даны в Episode Three (дата выхода, конечно, не объявлена).





А По большому счету первые 12 уровней присутствуют в Portal для разминки и обучения. Зато остальных семь заставляют вас чуть ли не чертить решения на бумаге.



А Portal — один из немногих экшенов от третьего лица, который использует минимализм в качестве художественного приема, а не по бюджетной необходимости.

блюдать за перестройкой собственного сознания. Вы буквально почувствуете, как ваш мозг, скрипя, перестает воспринимать отвесную стену в роли непреодолимой преграды и начинает интерпретировать ее как возможность. С точки зрения генерации новых ощущений Portal, пожалуй, самая важная игра этого года, и тут она с легкостью обставляет и BioShock, и грядущий Crysis. Благодаря ей вы действительно начинаете думать по-другому.

Черные дыры

Внутренняя организация Portal — это такая ода художественному минимализму. 19 уровней, которые представляют собой пространственные головоломки (для Portal даже изобретен специальный жанр — First Person Puzzle). Врагов или вообще нет, или в их качестве выступают говорящие стационарные турели. Задача каждый раз одна — преодолеть цепь препятствий и добраться до выхода. Удивительно, но, имея в качестве инструмента фактически один-единственный прием, Portal умудряется генерировать фантастическое разнообразие игровых ситуаций. Любимый трюк — залупиться какой-нибудь ящик в пространственную дыру, заставив его бесконечно прыгать из одного портала в другой. Это, кажется, вообще никогда не надоест. В культурную программу также входит: заставить две турели убить друг друга благодаря

ловко расставленным порталам, стояние у себя на голове и разглядывание собственной задницы (которая тут, к слову, женская).

Но главное, конечно, физика. Авторы честно признаются, что самой сложной задачей было «научить» Havok корректно интерпретировать ньютоновские законы в условиях пространственных дыр. Кроме того, в Portal имеется один нюанс, который в значительной степени расширяет его геймплейные границы. Дело в том, что при переходе из одного портала в другой сохраняется ускорение. Говоря человеческим языком, «что быстро летает, то быстро вылетает». Итогом этого решения явился совершенно отдельный класс головоломок, при разгадывании которых вы, скажем, будете прыгать с огромной высоты, на ходу стреляя себе под ноги новым порталом.

И еще один крайне важный момент — местная атмосфера. Большая часть Portal проходит в стерильных декорациях испытательной лаборатории Aperture Science. Являясь, по сути, лабораторной крысой, вы путешествуете от одного задания к другому, выслушивая точечные (и местами гомеорически смеш-

ные) комментарии от холодного женского голоса. Но самое интересное начинается ближе к середине, когда Portal периодически надрыгает реальность, давая возможность заглянуть за декорации и увидеть внутреннее устройство лаборатории. Таким образом, тут, например, можно обнаружить комнату, где демонстрируются слайды презентационной программы «Black Mesa против Aperture Science: борьба за госфинансирование».

С художественной точки зрения Portal исполнен совершенно безупречно. Не сообщая, по большому счету, ничего вынуждено, игра постоянно транслирует крайнее правдоподобное ощущение какой-то очень важной тайны. Это, вообще говоря, фирменный трик Valve — убеждать игрока в том, что все эти обрывки, намеки и записки являются частью большой головоломки. И в этом смысле Portal справляется со своей задачей идеально. Когда вы в первый раз выберетесь за пределы стерильной тестовой камеры и обнаружите за белыми стенами переплетения труб, какие-

то воздушные колбы и бьющий откуда-то сверху яркий свет, по коже побегут самые натуральные мурашки.



Прямо сейчас Portal стремительно набирает культовый статус. Уже создана двухмерная flash-версия игры (<http://portal.wcreatestuff.com>). Народные умельцы умудрились перетащить Portal Gun в Half-Life 2: Episode Two (инструкция см. по адресу <http://www.primotechnology.com/2007/10/17/half-life-2-portal/>). Фанатские комьюнити упорно разбирают на составные части каждый слайд, каждую надпись на стене, каждый полупанек. Авторы тем временем охотно дают интервью и размышляют, заняться ли им многопользовательским аддоном или полноценной второй частью. Феномен, то есть, сложился, и Portal совершенно точно претендует на звание главного геймдизайнерского прорыва-2007. Совершенно, добавим, заслуженно.

P.S. Локализованная версия (для которой, напомним, можно скачать оригинальную озвучку) довольно точно передает тонкую иронию и атмосферу Portal. Местный юмор в основном построен на том, что меланхолический женский голос сообщает вам какую-нибудь глупосветную дичь абсолютно безразличным тоном. Так вот, российский вариант с этой задачей успешно справляется. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Концептуально, математически выверенный шадер. Так должен был выглядеть Рен, если бы у его авторов было больше таланта и смелости. К тому же это первая игра, где вы можете встать себе на голову.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ORANGE BOX
ЯЩИК АПЕЛЬСИНОВ

ПОСЛЕ ДОЛГОГО ОЖИДАНИЯ VALVE НАКОНЕЦ ВЫПУСТИЛА ORANGE BOX. HALF-LIFE 2: EPISODE TWO, TEAM FORTRESS 2 И PORTAL - И ВСЕ В ОДНОЙ КОРОБКЕ.



ИГРА ПРИШАЛАСЬ ПО ДУШЕ МНОГИМ, ОСОБЕННО ТЕМ УМЕЛЬЦАМ, КОТОРЫЕ СМОГЛИ ПЕРЕНЕСТИ PORTAL GUN В HALF-LIFE 2: EPISODE TWO.

3 IN 1 И ХОТЯ ИГРЫ НЕ ВЫЗЫВАЮТ НАРЕКАНИЙ, НО ВОТ ОФОРМЛЕНИЕ БОКСА...



The Orange Box

Оценка, которую вы наверняка уже просмотрели, не выдавалась журналом «Игромания» вот уже несколько лет. Более того, последней компьютерной игрой, получившей от нас «десятку», является как раз Half-Life 2: Episode One. При всей ее раздражающей нерасторопности, по-прежнему являясь одной из главных движущих сил компьютерных (не путать с «кайде») игр. Несмотря на то, что The Orange Box выводит также на Xbox 360 и PlayStation 3 по сути это стопроцентный PC-проект. Сложный экспериментальный, затейливо организованный. И еще один важный момент. Ни одна из новых игр, входящих в The Orange Box, в действительности не получила у нас «десятки». Финальная оценка выдана всему комплекту, по совокупности заслуг. Это вроде как Никите Сергеевичу Михалкову на Венецианском кинофестивале вручили за его «12» внеконкурсный спецприз, снабдив награду сложной формулировкой вроде «за

мастерство изучения бытия во всей его сложности». Гейб Ньюэлл — это такой наш индустриальный Михалков, только без царских усов. То есть он ленился, слишком много себе позволяет, безусловно, любит любоваться собственными наводками, феноменально медленно работает, но в колоссальном таланте, к которому очень сложно подогнать с общими мерками, ему не откажешь. Если приобретать Episode Two, Portal и Team Fortress 2 раздельно, то наша финальная десятка может показаться неочевидной. Но когда вы принесете домой DVD-бокс The Orange Box, откроете его и по очереди запустите три игры, то все встанет на свои места. Компания, которая в один день выпустила три точечных яркими интересными проекта и к тому же приложила к ним один великий шедевр Half-Life 2! Заслуживает свои десять баллов и миллионные продажи как ни одна другая студия на планете Земля. Кажется, так.

ДОЖДАЛИСЬ?

The Orange Box получил от нас десять баллов в качестве спецприза. Три очень хорошие игры, будущие созданы одной студией, сложены вместе и записаны на один DVD, купуют между собой в какую-то химическую реакцию, отчего их совокупная ценность неожиданно превращает простую сумму слагаемых.

РЕЙТИНГ

10


ВЕРДИКТ
 дождались!


GEARS OF WAR

Александр Кузьменко

По какому-то совершенно немислимо стечению обстоятельств в компании **Epic**, создавшей сериалы **Unreal** и **Unreal Tournament** (рецензию на последнюю часть которого см. буквально на соседних страницах), работают одни из самых талантливых людей на планете Земля. И, наверное, они чуть ли не единственные, кто при всем своем таланте умеет делать не просто коммерчески успешные продукты, а игры-взрывы, игры-сверхновые. Их творения не только приносят деньги и славу, но и двигают вперед огромную машину мировой индустрии. Мало, что действительно на такое способно.

Gears of War, вышедший год назад на Xbox 360, стал событием планетарного масштаба и в историческом плане стоит примерно на одном уровне с выходом **DOOM**, **World of Warcraft** или началом эпохи 3D-акселераторов. Более четырех миллионов проданных копий, около трех десятков номинаций на «Игру года» и бесконечная народная любовь — для издателя и вечно недовольных нас это все, конечно, не показатель. Трогает другое: в

руководстве, которое прикладывается к каждой копии **Gears of War**, буквально в первых же строках написано следующее: «Everyone in Epic holds the genre near and dear — we LOVE shooters». Эта понятная, но почти непередаваемая игра слов сигнализирует об одном очень важном моменте: **Gears of War** — игра, созданная в первую очередь не бюджетами и профессиональными возможностями, а, простите, сердцем. И это ее единственное, но главное отличие от большинства блокбастеров наших дней.

Квадратные мужики

В отличие от тех же **Bungie**, создателей **Halo**, другого хитового Xbox-шутера, который тоже засветился на нашей платформе, **Gears of War** оптимизирован под PC чуть ли не идеально. Даже в нашей пресс-версии ничего не зависало, не тормозило и не глючило — что для современных компьютерных игр, а уж тем более консольных портов, явление чуть ли не уникальное. Во-вторых, даже несмотря на то, что **Gears of War** разрабатывался под геймпад, геймплей был дорабо-

тан с учетом классической схемы «клавиатура+мышь» и, кроме шуток, оказался даже интереснее «иксбоксового» варианта. Ну и наконец, в-третьих: специально для PC-версии люди из Epic подтянули игровую графику, придумали несколько новых сцен и локаций и даже сочинили дополнительную сюжетную линию, чем чуть ли не на три часа продлили и без того немаленькую (по современным шутерным меркам, конечно) игру. В общем, если бы все консольные игры приходили на PC в таком виде, редакция «Игромании» готова была бы даже простить годовую разницу между релизами.

Основные события **Gears of War** происходят на планете Сера в некоем неопределенном будущем. В течение почти восьмидесяти лет на планете шла крупномасштабная война за некий очень дефицитный ресурс под названием эмульсия. И в один прекрасный момент, который был позже назван **Emergency Day**, война неожиданно закончилась полным поражением всех сторон конфликта. В тот день на поверхности земли открылись гигантские тоннели, из которых

ЖАНР	Эпический экшен
Издатель	Microsoft
Разработчик	Epic Games
Издатель в России	1С
Платформа	Сериал Unreal
Мультиплеер	Windows Live, локальная сеть
Оформление	Ориг. DVD
Сайт игры	www.gearsofwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 512 Мб, GeForce 6600, ATI X700
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2,4 ГГц, 2 Гб, GeForce 8800 GTS



начали появляться тысячи хорошо вооруженных гуманоидов со свирепыми лицами. **Locust Horde** (буквально «орда саранчи») приглянулся быстро захватывать основные опорные пункты человечества, уничтожать города и умирать массовый геноцид на улицах. Пока пришельцы не устранили четверть населения планеты, никто так толком и не успел понять, что же произошло. Впрочем, люди отреагировали достаточно быстро и традиционно: химическое оружие и массированная планетарная бомбардировка вместе с ударными отрядами «локустов» уничтожили практически все признаки жизни на планете. Остатки человечества организовали военизированную коалицию и поселились на территории гигантского горного плато, куда «саранча» не могла добраться по своим подземным тоннелям.



Ударами тактического орбитального лазера Hammer of Dawn отлично уничтожаются большие скопления врагов и промежуточные боссы.



Простите, но мы никак не могли удержаться и не поставить сюда еще один скриншот с бензопилой.

Главгерой Gears of War — бывший военный, а ныне осужденный за неисполнение приказа, по имени Маркус Феникс. Война идет уже несколько лет, армия людей терпит колоссальные потери, а локусты пошли на прорыв и захватили несколько важных опорных пунктов. Феникс извлекает из тюрьмы и, быстро описав ситуацию выражением «у нас тут каззздец», дает ему автомат и комплект фирменной брони «гирзов» — элитных частей человеческой армии, где Маркус служил вплоть до того печального инцидента. Что интересно, почти всю игру мы проводим в бесконечной спецоперации, так что все окружающие нас персонажи второго плана в основном тоже военные или, точнее, тоже «гирзы». Если вы вдруг нацелились на глубокий сюжет или какую-нибудь особенную драму — лучше не надо. История Gears of War — это такой стопроцентный породистый боевик о том, как охуластые мужички со шрамами стреляют из пулеметов, взрывают дома и обмениваются в радиоэфире фразами вроде: «Ты там где застрял?! У меня тут полна задница саранчи!» Конечно, даже здесь случаются неожиданные повороты и флэшбэки в темное прошлое, но все это как-то предсказуемо, что ли, без откровений.

Удивительные вещи

Зато вот с чем в Gears of War все действительно хорошо, так это с геймплеем. По-хорошему это шутер, но не в классическом смысле — от первого или третьего лица. С момента выхода 360-версии Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter в индустрии сложилось новое жанровое определение «шутер от второго лица», или «от плеча». Появляем: игровая камера все время закреплена за главгеройским плечом и очень чутко отзывается на любое перемещение персонажа в пространстве. Допустим, если Маркусу нагнбается, чтобы подняться с земли тройную пушку, камера плавно смещается вниз, потом делает резкий рывок наверх, а происходящее в этот момент на экране очень похоже на то, что вы видите перед глазами, если вдруг попробуете нагнуться и тут же выпрямиться. И так тут во всем. Камера реагирует на все ваши действия — если стреляете, съезжает ближе к прицелу, если бежите — упирается за спину и резко «точнется» в такт движению. Возможно, именно поэтому Gears of War является одним из немногих на сегодня шутеров, где зрелищность экшенов от третьего

лица удачно совмещается с почти физическим ощущением присутствия, свойственным экшенам от первого лица.

Основное правило, по которому построен весь местный экшен: сначала спрячься — потом стреляй. Дело в том, что все окружающее нас пространство предельно интерактивно, и если в какой-то определенный момент вы нажмете «пробел», Феникс среагирует сообразно ситуации: прижмется спиной к ближайшей стене, спрячется за каким-нибудь ящиком или же просто отпрыгнет в сторону. По нажатию правой кнопки мыши он выскочит из-за укрытия столб, а по нажатию левой — начнет стрельбу. Собственно, все. Однако такая простая механика в корне меняет все ваши годы отточенные шутерные рефлексы. Оказавшись в новом помещении, вы первым делом прикидываете, где можно спрятаться от пуль, потом соображаете, откуда могут появиться локусты, и параллельно пытаетесь понять, куда бы для начала швырнуть гранату. После этого обычно следует бойкий позиционный экшен, во время которого вы займете прыгаете от укрытия к укрытию, украдкой вылавливаете в прицел массивные вражьи головы или вслепую стреляете по толпе, спрятавшись за какой-нибудь колонной.

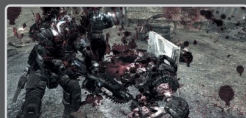
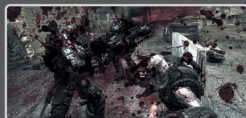
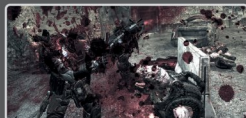
Вобщем, в плане геймплея Gears of War — это череда ярких, стремительных перестрелок. И пусть игровые ситуации нередко повторяются и даже самый жаркий бой обычно занимает не больше пяти минут, полученного за это время адреналина вам хватит на три-четыре обычных современных шутера вроде, скажем, BlackSite: Area 51. Пожалуй, единственной замеченной странностью геймплея — то, как Epic поступили с метанием гранат. Не вдаваясь в подробности, скажем лишь, что это не то чтобы плохо, но слегка непривычно.

Еще нужно обязательно сказать пару слов о том, почему вдруг в ситуации, когда уже почти вот-вот появится Crysis. «Игромания» вдруг решила награждать медалью «Суперграфика» шутер годичной давности с Xbox 360. Тут ситуация скорее похожа на то, что у нас произошло с BioShock. Другим чудесным шутером, построенном на все том же Unreal-движке. Пусть с технологической точки зрения это и не самая совершенная игра на планете, но в плане дизайна и арт-дирекшена она выглядит практически как произведение искусства.

Посмотрите на скриншоты — в Gears of War вы не найдете ярких цветов или сочных красок; но

«Дружба» крепкая

Одна из самых эффектных вещей в Gears of War — это, конечно же, бензопила, встроенная в табельный автомат каждого «гирза». Штука не самая удобная: работает только в ближнем бою, действует через раз и требует определенного привыкания и сноровки. Однако если вы вдруг сумеете правильно подобраться к врагу и вовремя нажать нужную кнопку, наградой вам станет одна из самых brutalных сцен в истории шутеров. Мы гарантируем — вы раз за разом будете вставать в ближний бой только для того, чтобы еще раз увидеть, как весело отлетают куски от тушек локустов, и услышать этот чарующий звук распиливаемых костей.





Охота на «биг босса» — милегу Брумака — посвящен отдельный, пожалуй, даже лучший в игре эпизод, сделанный специально для PC-версии.



Умение вести переговоры — не самая сильная сторона «гирзов». Обычно все дипломатии сводится к «з, слышь, щас череп прострелю».

суть, вся игра выполнена в различных вариациях оттенков серого, редко зеленого и немного оранжевого. Но то, что дизайнеры Epic сделали с картинкой, не поддается никакому описанию: на этих трех цветах держится вся местная атмосфера, которая успешно дополняется уровнями, выполненными в стиле «торжество тоталитарной архитектуры после всеобщего апокалипсиса». В местных урбанистических пейзажах есть что-то одновременно и от Древнего Рима, и от Третьего Рейха, и даже от обложки книг по вселенной Warhammer 40 000. Завершает картину внешний вид самих «гирзов» — массивных мужчин с мрачными квадратными лицами и в стокрилограммовых бронекостюмах.

КООП

Вот что еще интересно: в Gears of War, где классический мультиплеер служит скорее доводом к мощной одиночной части,

буквально все ситуации спроектированы под совместное прохождение. Дело в том, что практически всю игру рядом с Маркусом бегают кто-то из напарников, и лучше всего проходить сюжетную кампанию, место главного боевого товарища Феникса — Доминика Сантьяго. Играть можно как по интернету через сервис Windows Live, так и по локальной сети.

Впрочем, если вы вдруг ограничитесь компьютерным напарником, то будете приятно удивлены сообразительностью и прямо-таки человеческой живостью местного AI. Искусственный интеллект заставляет «гирзов» умело стрелять и грамотно выбирать укрытия, даже оставляет им право на ошибку или безрассудный военный подвиг — наблюдать, как ваши бойцы храбро бросаются в рукопашную, натолкнувшись на кого-то в чужую и яростно жужжащую бензопилу, — отдельное удовольствие.

Порой AI-бойцы ведут себя настолько хорошо, что за все прохождение игры вам может не понадобиться меню управления, при помощи которого своим соратникам можно приказывать прекратить огонь или быстро собраться в определенном месте, — лично я о его существовании вспомнил уже где-то в финальных перестрелках.

И еще один любопытный момент: несмотря на линейную планировку уровней и прямую, как палка, сюжет, в Gears of War порой совершенно неожиданно встречаются геймплейные развилки. В определенные моменты игра, условно говоря, предлагает выбрать, по какой дороге идти — правой или левой. Отряд из четырех «гирзов» разделяется на две группы (если в этот момент вы вдвоем, придется и во все действовать в одиночку) и начинает параллельное прохождение двух этапов. Не то чтобы это как-то сильно влияло на реиграбельность, но приятные мо-

менты при повторном прохождении точно обеспечены.



В свое время автор этих строк прошел консольный Gears of War два раза подряд, а теперь до кучи пробежал еще и свежую PC-версию. Так что могу со всей ответственностью заявить: за год, прошедший с Xbox-релиза, игра совсем (то есть ВООБЩЕ!) не потеряла своей актуальности. И дело даже не в том, что за год жанр практически не эволюционировал, просто Gears of War, кроме шуток, в чем-то опередил свое время.

В этом ключе видится очень правильным то, что игра вышла на нашей с вами платформе чуть раньше прослеуемого Crysis. Буквально через месяц планка качества шутеров существенно поднимется, и применит к Gears of War эпитеты «лучший», «красивейший», «интереснейший» и т.п. будет уже гораздо сложнее. ■



Жизнь Маркуса на открытых пространствах продолжается от одной до пяти секунд. Поэтому чаще прыгаешь, ПРЯЧЬТЕСЬ, черт возьми!



Подстрелить локуста в прыжке, да еще и вслепую. — отдельный ни с чем несравнимый шик. Главное — не забывайте следить за их тоннелями.

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из величайших шутеров эпохи пришел с Xbox 360 на PC с новыми уровнями, подтянутым геймплеем и подорожной высотой разрешения. Если вы вдруг в это не поверите, считайте, что продали жанр.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

9,0

ОТЛИЧНО

PHECUMA MA

WWW.HELLGATELONDON.COM



18+
www.poggi.info



Звонок с телефона МГТС бесплатный, звонки с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

- Назреть: Midway
- Разработчик: Epic Games
- Издатель в России/пакетизатор: MD Games (Новый диск)
- Платформа:
 - Серия Unreal Tournament
 - Quake 3 Arena
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Объем:
 - Один DVD
- Сайт игры: www.unrealtournament.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 512 Мб видео

UNREAL TOURNAMENT 3

Станислав Полякин

Серия **Unreal Tournament** — одна из немногих, проделавшая путь не из гриз в кинзи, а наоборот. В 1999 году в жанре сетевых шутеров было сказано новое и, как выяснилось позже, чуть ли не последнее слово. **Quake 3 Arena** и **Unreal Tournament** перевернули все представление о том, что такое first person shooter, путем смешения акцентов в пользу сетевой игры. Так называемый однопользовательский режим был кастрирован до состояния все того же мультиплеера, только с ботами. Третий **Quake** имел уникальный графический движок, воспринимавший даже какую-нибудь **Voodoo Banshee**, а при выкрученных на максимум настройках вводил в ступор любую видеокарту нового поколения, за что и получил множество призов от игровых изданий (а также кредит доверия от тестеров железа). В свою очередь, первый **Unreal Tournament**

получил от этих же самых изданий все остальные призы, в том числе и «Игру года». За самобытную физическую модель (**Havok** тогда еще не было), гиперпрофилированное оружие и низкий порог входа.

Президент **Epic Games** **Майкл Кэппс**, уже дважды посетивший Москву по поводу **Unreal Tournament 3**, неоднократно говорил, что после многочасовых игр в сетевые шутеры всеми было признано первенство первой части. Также он заявил, что новая игра явно подрастет в динамике. И, наконец, «в игре будут новые режимы, но и старый добрый *deathmatch* мы не забудем». Промежуточный итог: не врал.

Бутафория

Сюжет в сетевых шутерах — это, право, обхохочешься. Для чего нужна галочка «Invert mouse» в настройках управления, подкаж-

ки на экранх загрузки, сложностростроенное оружие с разными режимами стрельбы и все остальное — в общем-то понятно. Кому нужен сюжет — нет. Наблюдая вступительный ролик, знакомящий игрока с завязкой сюжета, хочется схватить баллончик с аэрозольной краской и вывести на манер популярной граффити-формации «ЗАЧЕМ?». Проходить однопользовательскую кампанию **Unreal Tournament 3** до конца, как и раньше, нет никакого смысла. Это возрастающее по сложности чередование режимов игры, начиная с дуэли и заканчивая нереальными (по количеству условий) заданиями на огромных картах.

К чести **Epic Games** играть с компьютерным соперником в **Unreal Tournament 3** по-прежнему интересно — серия издавна славилась своими ботами. Особенно чутко начинаешь это понимать, принимая участие в какой-нибудь составном режиме вроде



Capture the Flag. Уделить Неколько вечеров общению с AI тут совершенно не стыдно.

Озабочившись мало кому полезными вещами вроде сюжетной кампании, **Epic** отчего-то забыли про куда более важные моменты. Например, про главное меню и настройки. **Unreal Tournament 3** явно жалует новичков, так что тонкая настройка, которую привыкли видеть профессионалы, убрана в дебри ini-файлов (по умолчанию находится в **C:\Мои документы\My games\Unreal Tournament 3**). Играв в демоверсию, мы смирились с бедностью настроек, уповая на благоразумность авто-



«Флак тебе в руки!», — остроумно подмечает один из персонажей игры. К слову, за умное обращение с **Flick Capton** положена медалька «Флаксмейстер».

Ужимки и прыжки

Что нужно знать и уметь делать в Unreal Tournament

Додж (Dodge) — двойное нажатие стрелок дает резкий прыжок в сторону. Можно использовать как прыжок в труднодоступные места и (обязательно!) в бою.

Двойной прыжок (Double Jump) — просто двойное нажатие прыжка. Прием появился в **Unreal Tournament 2003**.

Додж от стены — наиболее сложный прием из всех, но местами очень полезный. Находясь в воздухе, игрок может оттолкнуться от ближайшей стены с помощью доджа.

Прыжок с лифта — лифт придает вертикальную скорость, поэтому если прыгнуть, когда он едет вверх, то получится намного выше. Хрестоматийный пример — прыжок с лифтов на карте **Deck**.

Киберспортивный нью-вейв

На новый Unreal Tournament возлагают большие надежды в киберспорте. Правда, Vehicle CTF или Warfare едва ли станут всевозможными турнирами — в командном зачете мало что составляет конкуренцию Counter-Strike (как Source, так и древнему 1.6). Однако хорошей дуэльной дисциплины не было очень давно, с момента выхода первого Unreal Tournament и Quake 3 Arena.

Первую проверку у киберспортсменов Unreal Tournament 3 прошел в нашей стране, за две недели до релиза. В позпрошлом номере мы анонсировали дуэльный турнир, организованный компанией ND Games в рамках выставки «ИгроМир 2007».

Соревнование было разделено на две части — для профессионалов и любителей. За профессиональный призовой фонд в \$7500 и мега-кубок сражалось 8 игроков: квакеры Cooler, Jibo, noBar и Polosaty и анрилеры Veles, Scrag, Invis.

Cart. Преимуществом владели, конечно, анрилеры — полученные в Unreal Tournament 2004 навыки в новой игре пригодились больше, чем Quake-рефлексы. Тем не менее квакеры, севшие за игру впервые, спустя пару матчей уже начали напрягать фаворитов. Финал, однако, оказался на стороне опытных игроков. В нам сошлись Veles и Scrag, победу одержал первый. Этот игрок уже однажды фигурировал на страницах нашего журнала в рамках Midway Summit Moscow, а теперь мы попросили его поделиться впечатлениями от новой игры.

«Доступа к релизу у меня, конечно, не было. Поэтому две недели играли со Скригом в демоверсию. Я уже давно знал, что Unreal Tournament 3 будет больше походить на первую серию, чем на 2004-редакцию. Также знал, что на турнире будут карты Shangri La, Sentinel и Deck, поэтому Sentinel вычеркивал, Shangri La пренебрегал в демо, а

«Деку» — в Unreal Tournament».

По мнению Велеса и Скрага, игра стала намного честнее, во многом благодаря тому, что были убраны двойные дожди и щит. «Раньше это давало небывалую свободу для так называемых «крас». Игроки могли быстро передвигаться и постоянно прятаться за щитом, теперь на первый план выходит именно стрельба. Вообще, игра стала более требовательной к умениям игрока.

Очень важное изменение было сделано относительно jump boots (отталки, дающие возможность прыгать выше. — Прим. ред.). Теперь они срабатывают на втором прыжке, а не на первом, как раньше. Это дает игроку больше свободы. Очень полезный предмет, меняющий весь рисунок игры.

Однажды в сложной дуэли мне понадобилось много времени, чтобы переключить контроль. Наконец, взяв 100 единиц брони, я получил пулю из снайперки в голову, которая



пробила щит и нанесла больше 200 единиц урона. В новой игре такое вряд ли будет возможно, так как снайперка снимает максимум 140 единиц.

Игра оправдала наши ожидания. Мне кажется, в нее серьезно будут играть многие профи, может быть, даже квакеры.

Между тем наши квакеры, принявшие участие в турнире, серьезных планов на игру не имеют. Ни Cooler, ни Jibo не собираются играть в Unreal Tournament 3 на высоком уровне: «Это не Quake. Игра хорошая, но тут совсем другая физика, все более медленное... Если и буду играть, то просто для удовольствия, с друзьями», — говорит Джибо.

Мы же будем ждать новых турниров по UT3 с такими же достойными призами и претендентами на них!

Фотографии: Дмитрий «Вектор» Мурашов



Турнир любителей — растет смена!



Первая четверка профи: Invis, Cart, Veles и Scrag.

ров. Не сложилось. Элементарный выбор прицела, акселерация мыши, double-click time (время двойного нажатия стрейфа, необходимое для дождя; о том, что это такое, см. врезку неподалеку) — все это доступно избранным. Зато для моего персонажа вы можете менять семь элементов костюма.

Только не пешком!

Осознав, что удивить всех путем придумывания сомнительных режимов игры (вроде Bombing Run в Unreal Tournament 2004) сложно, Epic бросили силы на шифровку и улучшение того, что было. То есть новые режимы, конечно, есть, но все они, по сути, являются или переработанными старыми, или их комбинациями. Vehicle CTF — собственно Capture the Flag с участием разных средств передвижения на манер Onslaught из прошлых серий. Warfare — практически

то же Onslaught с элементами Domination из Unreal Tournament.

Epic несколько обновили гараж. Вы не поверите, как преобразается геймплей всего из-за одной новинки под названием hoverboard (это такой скейт на воздушной подушке). Большие карты и открытые равнины — это, безусловно, пространство для маневра. Но вспомните, как утомительно топтает виртуальные километры пешком или на тяжелом танке. Чтобы избежать раздражения, каждому игроку был выдан hoverboard, в Vehicle CTF заменяющий транспортатор из классического Capture the Flag. Стрелять на нем нельзя, но улетать, заткнуть за пояс только что украденный с вражеской базы флаг, — милое дело. Тут, правда, начинается натуральный Tony Hawk's Pro Skater — первое меткое попадание тут же сбивает игрока с доски. Как вариант, можно прицепиться к какому-нибудь танку

или джипу. Штука, в общем, чудная, особенно если учесть, что на доске можно прыгать и исполнять дождь, да и трамплины на некоторых картах расставлены не просто так.

Суть режима Warfare заключается в выполнении различных заданий всей командой. Звучит гораздо более интригующе, чем есть на самом деле. Все квесты завязаны на контроле так называемых сфер. Сферу каждая фракция держит у себя на базе, остальные расположены на карте; задача команд — захватить все сферы на карте, а затем уничтожить основную, на базе противника. Идея хороша, но сам процесс уничтожения и захвата несколько затянута, а если команда не самая слаженная, игра быстро терпит течь.

Технический прогресс также добрался и до привычной мсорубки под названием Deathmatch. В центре карты Heat Ray в определенное время дос-

тавляется Dark Walker. Это такая машина вроде треножника из «Воины миров». Урон от нее велик и ужасен, так что все выжившие в ужасе жмутся по перулкам. Уничтоживший машину смельчак получает Double Damage, невидимость или еще какой-нибудь полезный бонус.

В целом Vehicle CTF и Warfare смело можно назвать еще одной причиной зайти на игровой сервер, хотя очевидно, что по-настоящему игру понимают, играя в самый обычный Deathmatch.

Самые нежные материи

Игровая механика UT3 частично вернулась к своим корням, прямо в 1999 год. Это возвращение было запланировано с самого начала разработки, и первый момент, по которому можно узнать в новой игре классику, — передвижения персонажа. Был убран двойной дождь, оставлены



Один из Gears of War арт-директор, конечно, чувствуется. Это, безусловно, комплимент.



Ерис, конечно, очень любит покрасоваться. Их сложно в этом упрекнуть — игра выглядит великолепно.

дабл-джампы, дожди от стен. При этом карты спроектированы с учетом новой физики.

Набор оружия — чуть ли не самый удачный во всей серии: вновь вернули Impact Hammer и пистолеты, оставили только одну снайперскую винтовку. Первые два факта прибавляют игре очков по шкале «честность», так как в Unreal Tournament 2004 не редкостью были дуэли, где оба соперника всю дорогу прикрывались щитами, а финальный счет вполне мог составить 1:0. С другой стороны, снайперская винтовка в прошлой серии могла не только пробить щит при попадании в голову, но и снимала колоссальное количество здоровья,

причем урон, как правило, высчитывался случайно. Теперь при попадании в корпус снайпер снимает 70 очков здоровья, хедшот — ровно 140. Flak Cannon, который регулярно училили в дисбалансе, ослаб в смысле альтернативного режима, зато стал покусней в основном. Работает как заправский дробовик, снимающий до 200 единиц здоровья в упор. Стала победней и посылней ракетница: конечно, не Quake, но уже и не the «dayest rocket launcher ever» (это, как, непереводами игра слов. — Прим. ред.), как ее называли раньше. За исключением «радемира», уже давно воспринимающегося в игре как Ленин в мавзолее, ни одна пушка не вы-

бивается из арсенала своей чрезмерной мощью.

Карты были и являются вечной проблемой всех сетевых шутеров. Рано или поздно к делу приходилось подключаться народным умельцам. Самым известным примером этому был Quake 4, где игроками были забракованы все дульные уровни (впрочем, об успешных или хороших, или никак). В серии Unreal Tournament чаще всего встречалась одна ошибка: художественный замысел ставился превыше всего. Ерис формально учли ошибки своих предшественников, позаботившись не только о том, чтобы было красиво, но и играбельно. Конечно, но без позерства и крайностей. На карте Carbon Fire можно наблюдать конвейер по производству роботов и движущиеся над пропастью платформы, а карта Gateway представляет собой три разных по стилю уровня, соединенных телепортами. Некоторые образцы (Diesel, Biohazard и Arsenal) одними названиями рисуют довольно безрадостные картины, но стреляться на заводах и прочих атомных электротехнологических на-ро-е-ло.

Вместе с тем имеются и откровения (Shangri La, Sentinel, уже упомянутая Heat Ray), а классическую Deck испортить ну очень сложно. Это, к слову, одна из немногих старых карт в Unreal Tournament 3. Зато столь же легендарная CTF-Face отсутствует даже в виде ремейка. Агага!

Отличится в графе «реиграбельность» может далеко не каждая игра. Главная проблема с сетевыми шутерами состоит в том, что галочка там стоять просто обязана. Графика, музыка (с ней у серии традиционные нежные отношения — саундтреком заведует Йеспер Кид), прочие конфетки для наших нервных окончаний — это всего необходимые атрибуты времени. А вот острое желание каждый вечер заходить на сервер и до утренних пелухов таскать флаги на hoverboard — вещь непреодолимая.

Вал сетевых шутеров нового поколения пестрит всеми цветами радуги. В случае с Enemy Territory: Quake Wars все оказалось довольно туго, то, Team Fortress 2, которую уже не стали ждать и записали в один ряд с Duke Nukem Forever, стала очень приятным сюрпризом в оранжевых тонах, а вот Unreal Tournament 3, как ни крути, светит сочным красным цветом. В жанре, где часто лучше жевать, чем говорить, Unreal Tournament 3 — далеко не новое слово. Это, конечно, очередной UT, но не зря по ходу разработки название приобрело более солидный порядковый номер вместо традиционного календарного ярлыка. Ерис Games четко понимают, что в текущей ситуации им очень важно оставаться верным традициям. Получается отлично. ■



Hoverboard превращает Unreal Tournament 3 в филиал Tony Hawk's Pro Skater. Только тут неудачливому скейтеру можно отстрелить голову.

✓ РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Unreal Tournament 3 не содержит практически ни одного откровения. Это коммерчески выверенный продукт, обусловленный законами жанра. Однако это самая приемная игра в серии со времен Террор, классической части.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРА!

MSI
Innovation with style!НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АНЦИИ ОТ КОМПАНИИ «АКЕЛЛА» И MSI!ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RUWWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COMОСОБЕННОСТИ
ИГРЫ:

Фантастическая игра с патриотичным сюжетом

Сочетание ураганных перестрелок
и элементов тактики

Возможность управлять огромными шагающими роботами

Возможность командовать отрядом подчиненных

Богатый арсенал: стационарное, снайперское,
противотанковое оружие, мины, взрывчаткаВРАГ ПЕРЕШЕЛ ВСЕ ГРАНИЦЫ!
ПОСМОТРИ НА УЛИЦУ - ВРАГ УЖЕ
В ТВОЕМ ГОРОДЕ!2025
БИТВА ЗА РОДИНУwww.akella.comPRIMAL
LUTHER

XIT ZONA

М.видео

Настрой Себя!

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное коммерческое предложение.
 Тех. поддержка: (800) 30-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.com
 Основная продажа: Москва (495) 363-45-34, akella@akella.com Санкт-Петербург (812) 555-43-66, akella@akella.com
 Ростов-на-Дону (863) 290-78-42, akellastov@akella.ru Новосибирск (383) 227-74-64, akellans@akella.com
 Екатеринбург (343) 257-34-42, akellab@akella.ru
 Представитель на Украине "Иглыгарт" - www.maktrabo.com.ua

Финанс. ООО "Юлты Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
 компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала / оврага, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



TIMESHIFT

Игры Варнаковский

Игровая индустрия на территории СНГ до сих пор существует как бы в двух параллельных мирах. В одном обитают обычные разработчики — те, что делают игры для местного рынка и, за редкими исключениями, неизвестны за пределами бывшего СССР. Второй — мир компаний, которые практически поголовно состоят из российских сотрудников, базируются в России, но зарегистрированы за рубежом. Об их российском происхождении даже внутри индустрии знают не все, а уж за ее пределами — тем более. С начала 90-х и вплоть до 2001 года самой крупной такой компанией была питерская АМИ, подразделение Vivendi Games (в следующем номере, в рубрике Special, читайте о ней обстоятельный репортаж), в настоящий момент — киевская Boston Animation и питерская Saber Interactive, обе с американской пропиской.

Boston Animation не давала о себе знать уже несколько лет, а

воет Saber более-менее известна. В 2003-м она выпустила довольно чухлый клон Serious Sam под названием Will Rock, а затем на четыре года погрузилась в разработку TimeShift. В отличие от Will Rock, второй проект Saber вызвал куда больший интерес. В России с шутерами все традиционно плохо, но здесь была особая ситуация — игру разрабатывали под западным руководством, на западные деньги, с участием западных сценаристов и продюсеров. Получилось ли? Отчасти да.

0 секундах свысока

Первым делом выясняется, что западные сценаристы TimeShift не помогли. Вместо того чтобы придумать что-то действительно интересное, они сочинили предсказуемую историю о том, как некий ученый по фамилии Крон, использовав служебное положение, закладывает костюм для перемещения во вре-

мени, отправляется в прошлое и становится там диктатором. Нам, как уже должно быть понятно, предстоит отправиться вслед в аналогичном костюме и исправить историческое недоразумение. Ответственность, по традиции, безграничная, потому что перед прыжком в прошлое Крон уничтожил лабораторию, где эти костюмы разрабатывались, поэтому вся надежда теперь только на нас. Надежда, что по ходу игры подберется каких-нибудь неожиданностей, умирает последней, в финале игры.

Как это обычно бывает, сюжет про заигрывания со временем здесь всего лишь повод, а переспричиной является то, что на этом можно построить выкрученную игровую механику. Тем более что методы и приемы уже давно отработаны: сначала в Requiem: Avenging Angel и Max Payne, потом в BloodRayne, Prince of Persia: The Sands of Time и F.E.A.R.. Из последних упражнений с течением времени

см. Stranglehold. Другое дело, что во всех этих играх возможности оперирования временем использовались лишь частично, а в TimeShift доступен полный набор. Заменение помогает в перестрелках и в специально заготовленных для этого головоломках, когда требуется проскочить, например, по листьям здорового и быстро вращающегося вентилятора. Остановка времени пригодится, опять же, в



Уровень в высокогорье с поездками на квадроциклах получился самым бодрим. Все остальную игру приходится спонсорить по развлечениям и каким-то заводам.



Большая часть игры происходит в альтернативной, стимпанковой версии 30-х годов. Отсюда — гигантские шагающие роботы, дирижабли и квазицивилизация символика.

ЖАНР Экшен

- Издатель Vivendi Games
- Разработчик Saber Interactive
- Издатель в России/платформатор Софт Клаб
- Платформа F.E.A.R. / XBox
- Исход с Земли
- Мультиплеер Интернет
- Локальная сеть
- Объем 1 диск DVD
- Ссылка на сайт игры www.timeshiftgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2 ГГц, 1 Гб, GeForce 6600 или ATI X700 с 128 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo, 2 Гб, GeForce 6600 GTS с 256 Мб видео



У проходных шутеров есть одна общая родовая черта: утомительный донорский звук выстрелов. Такой как в TimeShift.



Нарушителей техники безопасности ждут серьезные дисциплинарные взыскания.

бою: можно поискать укрытие и хоть немного отдышаться или подойти к противнику и взять у него оружие прямо из рук. Или когда нужно сделать что-то очень быстро или преодолеть опасное для жизни препятствие — пройти сквозь огонь или по воде под током. Обратная перемотка задействуется реже всего — обычно только в самых сложных ситуациях.

Энергии костюма хватает лишь на короткое время — и чем сложнее заказанная вами услуга, тем быстрее она истощается. Меньше всего ресурсов требуется на замедление, больше всего — на обратную перемотку. Замедляются в slo-mo, кстати, только враги и окружение, главный герой двигается практически с той же самой скоростью, что и в обычном режиме.

Эффекты slo-mo, остановки времени и обращения его вспять сделаны в меру зрелищно. Капли дождя замирают в воздухе, осколки и трупы разлетаются в стороны меееделенно и тягуче, звук на порядок снижается в тембре, и любое междремье превращается в протяжное «Бл-л-л-л-л-л-л-л-л-л...». Но ничего такого, чего бы мы не видели в Max Payne или F.E.A.R., здесь нет.

Проблема TimeShift не в том, как выглядит заигрывание со временем, а в том, как они используются. Придумать фишку, прикрутить ее белимы нитками и с гордым демонстрировать окружающим — такой подход уже не работает. Но именно так

устроен TimeShift. В своей основе это обычный шутер, а все находки со временем просты и неизобретательны. Ну вот, к примеру, лежит доска, по которой можно перепрыгнуть через забор. Если просто пробежать по ней, доска потеряет равновесие и упадет, в итоге мы нигде не допрыгнем. Очевидно, что нужно замедлить время и пробежать по ней, пока она в «замерзшем» состоянии. Аналогичным образом решаются головоломки с огнем, водой, открывающимися на короткое время дверями и рубильниками.

О да, рубильники! Помните ли вы славные 90-е годы, когда жизнь любого экшен-героя крутилась исключительно вокруг них? Найти кнопку, победить на другой конец уровня и найти еще одну, потом снова на другой конец уровня, чтобы нажать на последнюю кнопку и войти в помещение с набором кнопок, открывающих при определенной комбинации доступ к Главной Кнопке? TimeShift до такой клиники не скатывается, но беготня в поисках рубильников однозначно демонстрирует.

Неизобретательное использование собственных находок — это еще полбеды, другая же половина скланчивается в том, что иногда ситуации встречаются просто абсурдные. Вот находите вы, например, взрывчатку, которой надо подорвать ворота в туннеле, и обнаруживаете, что таймер у нее проставлен всего

на 2 секунды. Естественно, отбегать успеешь только остановив время. Но вот кто и зачем стал бы ставить таймер на две секунды? Камикадзе, что ли?

Действительно оправданным замедление оказывается только при встрече с турбореактивными солдатами, которые передвигаются так быстро, что за ними аж шлейфы остаются. Вот их без slo-mo подстрелить действительно сложно.

Сами враги ведут себя в целом неглупо, но их подводит излишняя агрессивность: отскидается за укрытием у них порой не хватает терпения и они бегут напрямик к вам, а если и притянутся где-нибудь, то предсказуемо выставляют напоказ руку, ножку или голову, хотя бы чуть-чуть — чтобы было по чему стрелять.

Оружие в игре очень разное — есть и великолепные образцы вроде арбалета со взрывающимися стрелами и пушки, стреляющей суестками огня, а есть и откровенно неважные — автомат и шотган, например. Правда, боеприпасов почти всегда в избытке, так что всю игру можно пройти только с любимым оружием.

Шутер как шутер

Вторым по значению вопросом после «Как это играется?» для любого шутера является вопрос «Как это выглядит?». Прямо скажем, неважно. Игра долго была в разработке, поэтому от современных графических стандар-

тов TimeShift отстает года на два-три года (увы, в реальной жизни slo-mo не существует). Другое дело, что проблем с производительностью здесь нет вообще, не тормозит ничего и никогда. Оптимизировано, то есть, на совесть.

Изъяны технологии зачастую компенсируются художественным исполнением, но здесь как раз обратная ситуация: арт-дирекшн не на высоте. Палитра состоит в основном из оттенков серого, дизайн NPC и врагов совершенно обыкновенный, освещение технологичное, но без излишеств. В общем, если нужен антипод Orange Box в плане художественного исполнения, то это TimeShift.

В целом это, в принципе, далеко не безнадёжный, но очень-очень проходной шутер. Он быстро и беспроблемно прохордится, но никаких эмоций после себя не оставляет, как будто и не играл вовсе. Больше всего жалко, что забавы со временем остались не у дел — без них игра мало бы изменилась. Времена, когда к шутеру можно было прикрутить какую-нибудь изысканную находку и преподнести это как новое слово в жанре, прошли. Вокруг таких находок теперь принято выстраивать игры целиком — см. Half-Life 2, Portal и BioShock. Если глобальные реформы не по плечу, то мог бы помочь антураж, как это было в Prey. Но Saber не сделали ни того, ни другого — и в результате получился еще один обыкновенный шутер. Со slo-mo. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Завидный шутер, к которому забавы со временем (slo-mo, остановку, обратную перемотку) даже не прикрутили, а так, припосадили. Получился такой «Исход с Земли», только с большим бюджетом.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

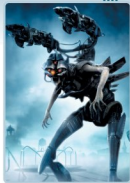
6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- **Название**
Midway Games
- **Разработчик**
Midway Studios Austin
- **Издатель в России/платформатор**
NO Games (Новый диск)
- **Полнота**
Area 51 (2005)
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Совместное прохождение
- **Объем**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.blacksitegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 ГГц, 512 Мб видео



зии О'Коннор выглядят, мягко говоря, некорректно — стрелять по иракским террористам неуютно. Ближе к середине сценарий, правда, вырывается на более комфортную территорию антиправительственной паранойи (такое очень любили левонастроенные кинематографисты семидесятых): тайные эксперименты на собственных солдатах, сокрытие истинных причин вторжения в чужую страну и т. п. В итоге история BlackSite не то чтобы разочаровывает, но до

BLACKSITE

AREA 51

Олег Станиславский

Несколько лет назад компания Midway освоила для себя слабо представленный на PC жанр художественной гиперболы. В этом формате они выступили с двумя частями The Suffering, а также с Area 51. Являясь по форме прямолинейным экшеном (The Suffering) и соответственно шутером (Area 51), обе эти игры стреляли игрока в охалку и беспардонно тащили за собой с какими-то совершенно звериным нахрапом. Там не наблюдалось ни интересных идей, ни занятой механики, зато любая геймлейная и сюжетная составляющая была гипертрофирована до размеров кубанского помидора.

Area 51 в этом контексте выглядела отлично: самый главный босс тут вешал голосом Мэрилина Мэнсона, а герой ближе к середине отращивал здоровенные клыки и начинал бегать по стенам. Плюс, имелась эпическая пропорция перестрелка вокруг левитирующей летающей

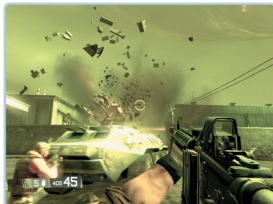
тарелки, которую американское правительство якобы сбило и держит в «Зоне-51» еще с 50-х годов. По содержанию Area 51 являла собой монорельсовый и совершенно неизобретательный шутер, но форма испугала много. Midway с гиканьем бросили в игру все теории заговора, которые только существуют в природе: тайные операции ФБР, убийство Кеннеди, вскрытие инопланетянина, летающие тарелки. Все это, будучи подано в виде захватывающего капуста с участием Дэвида Духовны и Мэрилина Мэнсона, производило крайне приятное впечатление. Игра, лишенная амбиций, с радостью скатывалась в самозабвенный научно-фантастический идиотизм, отчего ее совершенно не хотелось ругать.

Шутки в сторону

С официальным продолжением, BlackSite: Area 51, Midway не-

ожиданно сменили тон, сделали серьезное лицо и никакого Мэрилина Мэнсона не пригласили. Вместо него тут — сценарист Сьюзан О'Коннор (Gears of War, BioShock), геймдизайнер Харви Смит (среди прочих работ — великий Deus Ex и Thief: Deadly Shadows) и Unreal Engine 3. BlackSite — крайне амбициозный проект, и это чуть ли не главный его недостаток. Все, что в первой части авторы подавали с трудом сдерживая смехом, здесь делается на полном серьезе.

Вот, допустим, сюжет, который стартует ни много ни мало в Ираке. Главный герой врывается на секретную иракскую военную базу и, укладывая штабелями мужчин в тюрбаны, ищет химическое оружие Саддама, а вместо этого находит кусок инопланетной породы. На фоне неуютных сводок о терактах в Ираке и сообщениях о том, как американские солдаты издеваются над мирным населением, фанта-



В такие минуты BlackSite можно простить практически все его многочисленные промахи.



Звезды на джипе местами цитируют финальный уровень Halo практически дословно.



Смысл Massive D состоит в том, что почти все объекты облеплены разрушаемой щепкой. Смысла в этом никакого, но разлетается очень весело.



Дизайн некоторых монстров переехал в BlackSite из первой игры практически без изменений.

уровня того же «Биошока» не дотягивает. О'Коннор долго и профессионально наворачивает круги вокруг разгадки, которую любой адекватный человек предугадал после того самого пролога в Ираке.

Амбиции также мешают BlackSite дать нам расслабиться и пострелять по инопланетянам. Харви Смит отчего-то решил последовать одному из самых сомнительных шутерных трендов современности и добавил в игру поведактику. Практически все время вместе с вами будет путешествовать от одного до трех напарников, которым можно отдавать приказы двух видов: «иди туда» и «открой эту дверь/стань за этот пулемет». Коллеги, в отличие от вас, бессмертны: будучи покусаны инопланетными жвалами, они ложатся на какое-то время, а потом снова встают и продолжают бой. Но это еще не все. В BlackSite имеется — чу! — система морали. Действует она следующим образом: в зависимости от ваших успехов на поле боя настроение напарников или растет или, наоборот, падает. Во втором случае они заседают за ближайшим укрытием, откуда стреляют вслепую, по кому придется.

Главная проблема всей этой системы состоит в том, что она совершенно вам не нужна. Игра никак не подталкивает игрока к использованию подчиненных, а те не спешат оказаться полезными. Коллеги действительно довольно бойко стреляют по инопланетянам, но вы прекрасно можете справиться и без них. В

итого угрожающие надписи вроде «squad morale low» попросту игнорируются — это ничем не грозит.

Напарники, очевидно, придуманы для совместного прохождения, которое игра активно поддерживает. Для него же, видимо, придуманы трехместные джипы — на них периодически случаются звезды, дословно цитирующие Halo. С творчеством Bungie у BlackSite вообще много общего — например, здоровье тут точно так же восстанавливается автоматически, с собой можно носить всего два вида оружия, а граната является важнейшим аргументом в споре.

По шоссе

Там, где Halo просто ставит перед вами задачу с практически бесконечным количеством подходов, эта игра предпочитает привычный коридор и прицельное побольше. Глубоко внутри, несмотря на Unreal Engine 3 и заигрывания с тактикой, BlackSite — это все та же Area 51 2005 года выпуска. Прямолинейный шутер с турбодузданием. И в этом контексте с ним как раз все прекрасно. Midway все еще знают, как заставить игрока с видом палять по инопланетянам и получать от этого удовольствие. BlackSite зарычен очень старомодным драйвом, он функционирует на механике дуэльной (а то и птп-) давности. Но делает это виртуозно. К Unreal Engine 3 удачно подключилась дебютировавшая в Stranglehold система

Massive D — что-нибудь постоянно разлетается и отваливается. На геймплей все это влияет очень условно, разве что небольшие бетонные укрытия действительно можно расстрелять. Но когда от удачно брошенной гранаты осыпаются колонны и летят во все стороны кирпичи, по телу разливается приятное тепло.

К тому же при общей банальности декораций (военные базы, пустыни, американский пригород) BlackSite обладает отличным арт-дирекшеном. Лучшие моменты игры — перестрелки с пришельцами в трейлерном парке обычного пригородного американского города. Midway всегда умели очень достоверно транслировать ощущение от палыби из крупнокалиберного автомата в замкнутом помещении. Тут это работает идеально: инопланетяне бегут, вы даёте очередь, в воздух взмывает битое стекло, какие-то банки и прочая утварь, все трещит и рушится.

К тому же, ближе к концу с лиц разработчиков все-таки сходит серьезная мина, и они тут же выпускают на сцену гигантского броненосца, который умеет стрелять изю рта всепожирающим лучом смерти. В такие минуты игра как будто забывает про свой сложносочиненный сюжет и прочие амбиции и начинается именно то, за что мы полюбили в свое время Area 51. Из-под земли вырываются огромные щупальца, энергетический луч пробивает насквозь огромные стеклянные

пролеты, трещат стены. Все, в общем, прекрасно.

■ ■ ■

Из всего вышесказанного ни в коем случае не стоит заключать, что BlackSite — плохая или даже средняя игра. Это очень компетентный, очень бодрый, хорошо поставленный шутер. Более того, он отлично выглядит. Unreal Engine 3 одинаково хорошо рисует тайные правительственные лаборатории и южный американский пригород. Окружение богато декорировано постэффектами, а зрелище разлетающейся неоновой вывески оказывает почти арчающий эффект.

К сожалению, Midway слишком большого мнения о собственном творчестве. BlackSite был бы гораздо лучше воспринят нами еще каких-то полгода назад. Но шутеры уже никогда не будут такими, как прежде: мы наблюдаем последнюю волну действия, построенного на скриптах. В моду явно входит принцип песочницы, который исповедуют все современные представители жанра. В BlackSite довольно весело играть и палить по витринам, но никогда прежде не было столь очевидно, что такому времени препровождению приходит конец. Мир увидел BioShock и готовится к пришествию Crysis. В этих условиях вы вряд ли захотите тратить время на старорежимный шутер, главное достоинство которого — красиво разлетающиеся кирпичики. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крепкий красивый шутер, которому нет места в сегментной картине мира: он просто не отвечает современным геймплейным стандартам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Названия**
 - Electronic Arts
 - Nexus Bandai
- **Разработчик**
 - Flagship Studios
- **Платформа**
 - Diablo
 - Sacred
- **Мультиплеер**
 - Нет
- **Объем**
 - 200 DVD
- **Сайт игры**
 - www.hellgateonline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



личном дневнике героя постоянно находится одно центровое задание и десятки второстепенных, которыми вас нагружают окружающие.

Миссии, правда, разнообразием не отличаются. Большую часть времени мы занимаемся традиционными RPG-заданиями (с поправкой на «демоническую» тематику): «собери 20 демонических селезенок», «убей 10 архидьяволов» и так далее. Сложностей при этом не возникает, задания выполняются по ходу дела — вроде шли поговорить с центральным персонажем, а по пути практически случайно выполнили пять других квестов.

HELLGATE: LONDON

Статья Чечурина

Hellgate: London, первому и самому главному произведению выходя из **Blizzard** Билла Роупера, авансом был выдан внушительный кредит доверия. Игра от человека, имеющего отношение к **Warcraft**, **Starcraft** и прежде всего **Diablo**, вызвала самые светлые чувства еще за несколько лет до релиза. Мало какой проект имеет такое же количество публикаций, которое мы посвятили **Hellgate: London**. Тут еще важно понять, что «Хеллгейт» — не просто еще одна игра в послужном списке **Flagship Studios**. Это проект, который должен был показать, способен ли Роупер преодолеть свой собственный **Blizzard**-период.

О том, что **Hellgate: London** — это натуральное **Diablo** в 3D с демонами около «Биг Бена», Роупер сообщил (а мы писали) не раз. Но нитко, похоже, не воспринимал эти слова буквально. То есть мы слушали различных представителей **Flagship Studios**, кивали головой, но представляли себе скорее **Diablo** нового поколения, игру, облада-

ющую сходной аддиктивностью, и только. Но **Hellgate: London** — это действительно **Diablo** в Лондоне. Билл Роупер прилежно повторил свой опыт десятилетней давности, в результате чего получилась игра, функционирующая на аналогичной **Diablo**-механике и с теми же идеями в основе. Но главное — спустя столько лет все это работает так же исправно.

Страшные сказки

Завязка — одновременно самая сильная и самая слабая сторона **Hellgate: London**. Драматическое видео (исполненное, заметим, в лучших традициях **Blizzard**) демонстрирует следующее. На пылающих развалинах Лондона бегут орды жутких демонов, по узким улочкам мчится кортеж бронированных автомобилей, внутри которых сидят закованные в глухую броню суровые мужчины. Спустя пару минут вопиает бой. Кого-то жестоко убивают, кто-то успевает спрятаться. Пока мы взираем на одно из самых

внушительных вступлений этого года, мрачный голос поясняет диспозицию. На дворе — 2038 год, а легионы демонов, неожиданно появившиеся из ада, в считанные часы уничтожили мир. Если бы не орден тамплиеров, то жизнь на планете уже давно пошла бы к своему логическому концу. Только благодаря им человечеству удалось выдержать первый натиск. Смешав технологии и магию, оно создало действенное оружие против адских тварей, но главное — удалось создать магические барьеры, сквозь которые демоны не смогли пройти. Несмотря на все усилия, люди в неравной борьбе явно проигрывают, а тамплиеров становится все меньше. Ну, дальше все понятно. Появляемся мы в белом, а на наши плечи тут же ложится задача всеобщего спасения.

Подчас истории во многом напоминает все тот же **Diablo**. Обобщая с персонажами, мы не только получаем задания, но и постепенно узнаем драматические подробности о мире образа 2038 года. В



Все демоны защищены магическим полем. Сначала нужно разрушить его, потом уже крошить плоть.



Демоны **Hellgate: London** как будто сбегали из **Brutal Legend**, грядущей игры Тима Шафера.

Несмотря на исключительно наивный и предсказуемый сюжет, весь этот демонический спектакль чудным образом захватывает. Но это не столько заслуга сценариста, сколько художников и музыкантов. Используя все доступные ему приемы, «Хеллгейт» конструирует безысходную атмосферу мертвого Лондона.

Хотя вот сами уровни, увы, на одно лицо — и это претензия не только к левел-дизайнерам, но и к сценаристам, которые историю про Лондон в огне рассказывают в каких-то душных подвалах. Главная проблема уровней Hellgate в том, что они генерируются случайным образом каждый раз, когда вы запускаете игру. Такое в RPG принято почитать за плюс — приключению вроде как не сможет повториться. Но подзаголовок и место действия, что называется, обманывают. Хочется Биг Бен в руинах, падающий London Eye, пустую станцию Piccadilly Circus. Нам же все время предстоит бегать по одинаковым городским улицам или по тошнотливым канализациям и подвалам, а то время как достопримечательности догорают где-то на заднем плане. За характерные атрибуты города тут отдуваются хаотичные расставленные красные телефонные будки, которые, кстати, в Лондоне давно убрали.

Простота хуже воровства

Hellgate: London целиком построен на вечных Diablo-ценностях: прямом, безостановочном беге, экшене и прокачке. Все, что требуется от нас с вами, — вламываться в плотные ряды бесконечных монстров и, зажав кнопку мыши, раздавать туманки. По степени интеллектуальной нагрузки это действо не сильно превосходит чистку зубов, но, как сообщил Игорь Варнавский в прошлом номере, процесс удивительным образом затягивает.

После игры в Hellgate: London происходит смена цели и ориентиров. Например, откуда-то возникает маниакальное желание во что бы то ни стало зачистить локацию на сто процентов: открыть все темные ячейки карты, изучить каждый сундук, разбить каждую коробку, взорвать все бомбы, побывать в каждом закутке, отправить на тот свет каждого монстра. Дать внятный ответ на вопрос, зачем заниматься столь бессмысленными вещами, — вы, скорее всего, не сможете, но это не помешает вам с упорством, достойным лучшего применения, защищать уровень за уровнем.

Интерес к тотальной зачистке подогревают два классических стимула: сбор разнообразно-

Выбери свой стиль

Биллу Роуперу и его команде особенно удалось классы персонажей. Всего в игре шесть представителей разных профессий, и, что важно, играя за различных героев, вы получите действительно уникальный игровой опыт. В общем, есть стимул пройти игру как минимум раз шест.

Воитель



Главное его отличие — возможность вести бой двумя клинками одновременно, что сильно повышает наносимый урон. Кроме того, у воителя впечатляющая скорость атаки, так что он без проблем справляется с толпой противников одновременно. Главные навыки персонажа — различные комбинированные атаки и мощные удары.

Заклинатель



Представитель самой непростой магической профессии. Заклинатель чрезвычайно слаб в ближнем бою, предпочитая поджаривать врагов магией на расстоянии. Для этого он использует пару специальных перчаток. Как правило, игра за этот класс выглядит примерно следующим образом: заклинатель очумело бегает от толпы взбесившихся врагов, отчаянно отстреливаясь магией.

Техник



Второй после демонолога любимый персонаж. Мало того, что техник блестяще орудует пистолетами, автоматами, так он еще и умеет создавать себе в помощь разнообразных дроидов, которые здорово облегчают жизнь: одни поливают врагов ракетами, другие летят героя, третьи проводят разведку местности.

Демонолог



Пожалуй, самый замечательный класс во всей игре. Только его представители умеют призывать на поле боя демонов, которые, словно ошпаренные, носятся по уровню и жалят всех огнем, молниями и магией. Если в начале приключений демонолог слаб, а играть за него непросто, то к концу пьесы этот персонаж и его демоны становятся просто разрушительным оружием.

Стрелок



Внешне игра за стрелка похожа на какой-нибудь шутер от первого лица конца 90-х. Механика сражений, правда, не меняется. Чтобы попадать в тушки врагов, надо развивать соответствующий навык, а не метко целиться мышкой. В остальном все обычно: стрелку противоложащим ближний бой, зато на расстоянии он страшен.

Страж



Привычный «танковый» класс. Отлично подходит для первого знакомства с игрой. Страж носит прочные доспехи, орудует исключительно клинками, а здоровье у него, кажется, вообще не заканчивается. Главный аргумент в бою — аура, сила которых зависит от количества врагов рядом с персонажем. Единственно верная тактика при игре за стража — вламываться в плотные ряды противника и отчаянно всех крошить.

го хлама и прокачка персонажа. С собирательством вроде все понятно — из убитых тварей в изобилии вываливаются щиты, мечи, пистолеты, автоматы, страшного вида дубины, магические перчатки и прочие сапоги-шлепы. Добытый скарб можно либо продать местному торговцу, либо разобрать на детали.

Flagship Studios сделали упор не на поиск легендарного клинка вашей мечты, а на плано-

мерную прокачку. То есть каждую вещь в игре разрешается прокачать аж тремя способами. Первый вариант — закинуть свои любимые штаны в специальную машину и, расплатившись ресурсами, повысить уровень, увеличив базовые характеристики. Второй вариант — положить предмет в другую шайтан-машину, которая наделяет предмет свойствами — простыми, редкими и легендарными.

После такой экзекуции какой-нибудь заурядный меч сможет поджигать врагов или наносить удар молнией. Наконец, у некоторых вещей существуют специальные слоты, куда можно вставлять волшебные артефакты, наделяющие предмет совсем уж разрушительными характеристиками.

Благодаря такой вот богатой на разнообразие системе алтергов банальный кусок железа к концу игры превращается в какое-то эпи-



Вот на таких станциях главный герой получает задания и сдает добытые трофеи.



Некоторые монстры способны пошатнуть самую крепкую позицию.

ческое оружие массового поражения. Ну а возможность в любой момент разобрать на составные части ненужные вещи решила проблемы с переполненным инвентарем.

Другой мощный стимул для полного уничтожения всего и вся — развитие персонажа. Пока вы с энтузиазмом влюбленного в свою работу мясника шинкуете демонов, шкала опыта бодренько заполняется, наглядно показывая: еще чуть-чуть — и наш подопечный достигнет следующего уровня. На каждом витке эволюции персонаж выписывается пятью очками, которые можно раскидать по четырем характеристикам — здоровью, силе, магические способности, меткость.

Кроме того, у героя есть развешенное дерево умений и навыков, упрощающих жизнь в бою. Один из них можно прокачать с каждым достигнутым уровнем.

Собственно, на таких примитивных вещах и строится игра: еще немного улучшить оружие, развить персонажа до двадцатого уровня, открыть всю карту, отправить на тот свет каждого монстра. За этими «чуть-чуть» и «еще немного» приходишь в себя в шесть утра, с удивлением обнаружив за окном рассвет.

Метрополитен

Внутреннее устройство мира больше всего напоминает... ну да,

Diablo. Опять же, с поправкой на Лондон в качестве места действия. «Мирные» события разворачиваются не на городских улицах, а в мрачных станциях метро. Остатки людей, спасаясь от адских полчищ, забились под землю, создав на основных узелках станциях своего рода безопасные укрепленные пункты. Эти станции и станут вашим основным центром, временной базой. Тут вы общаетесь с персонажами, продаете торговцу вещи, лечитесь у доктора, отсюда же отправляетесь в опасные путешествия по разрушенному Лондону.

Учитывая такую структуру, Hellgate: London видится идеальным кандидатом для онлайн-выхода. Если вы следили за новостями, то в курсе, что Flagship Studios обещали в качестве многопользовательской составляющей чуть ли не полноценную MMORPG. Более того, на манер World of Warcraft ежемесячный абонемент в онлайн-версию Лондон стоит денег. Пристальное расследование показало, что делать там, на самом деле, нечего. Вы точно так же проходите сюжетную кампанию, только делать это можно не в гордом одиночестве, а на пару с живыми людьми. Плюс, позволяется торговать с другими игроками и общаться в чате. Все это, заметим, абсолютно бесплатно. Если же вы вдруг раскошелись, то получите возможность учредить гильдию и еще кое-какие преимущества.

Самая серьезная претензия к Hellgate: London звучит так: все вышеописанное легко можно принять за рецензию на Diablo. Надо только оставить демонов, а Лондон заменить на фэнтези-декорации. Но нежелание Роупера менять изобретенную им самим формулу понятно — она и так работает, и он лучше всех знает, как это делается. Hellgate: London, как и Diablo, паразитирует на самых низменных ваших инстинктах: прокачка и собирательство. Но лучше, чем ничего не придумать! Монотонный, лишенный интересной архитектуры, наконец, попросту некрасивый «Хеллгейт» обладает совершенно гипнотическим эффектом. Еще уровень, еще монстр, еще одно новое заклинание, еще одно подземелье. Когда вы опомнитесь — будет уже поздно и Hellgate: London съест неделю, а то и месяц вашей жизни. Но самое удивительное — вы будете ему за это только благодарны.

Р.С. Локализация Hellgate: London получилась на удивление неплохая. При всей простоте сюжета диалоги в английской версии были написаны с таким специфическим юмором, что возникало ощущение, будто все в мире Hellgate уже происходило с ума. В русской версии это ощущение сохранилось — реплики здешние NPC выглядят порой крайне забавные.



В Hellgate: London есть две мини-игры. Первая — тактическая стратегия, вторая — веселый тип.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гардемарины, то есть Diablo 11 лет спустя. Билл Роупер не споевствует старых приемов, и мы можем его понять. Отстараться по-прежнему невозможно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

**ВЗГЛЯНИ
В ГЛАЗА
ДЕМОНАМ**

БЕОВУЛЬФ



30 лет яростных боев, кровопролитных сражений и триумфальных побед Беовульфа, не вошедшие в фильм



Покажите свой гнев и сразитесь с гигантскими монстрами в рукопашном бою



Ведите своих людей в вой, как истинный король!

ИГРА В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ 2007

BEOWULFGAME.COM

WWW.BEOWULF-FILM.RU

СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 22 НОЯБРЯ



UBISOFT



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

TM Paramount Pictures. © 2007 Paramount Pictures and Shanghai Academy of Motion Picture Arts and Sciences, LLC. All Rights Reserved. Game Software © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2007 Byka. Все права защищены. На территории РФ издательство компании "Бюк". Закрытый сетевой режим компании "Бюк" на территории России предоставляет ассоциацию "Русские Шер" (ruskiesher@yandex.ru). По вопросам отправки заказов обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: byka@byka.ru. Компания "Бюк", 119390, Москва, Каширское шоссе, 1 этаж, 21

byka
BYKA ENTERTAINMENT
WWW.BYKA.RU



THE WITCHER

ВЕДЬМАК

Наполнен Дюймовик

На протяжении долгого и непростого процесса разработки «Ведьмака» мы меняли свое отношение к игре раз пять. От заочного восторга (см. на отчет о варшавской поездке в «Игроманию» №5 2007) до оправданного скепсиса после знакомства с пререлизированной версией на последней Games Convention в Лейпциге. Это игра, по поводу которой до самого последнего момента было неясно, получится ли у авторов или нет. Но самое удивительное, что это до конца непонятно и сейчас. Нижеследующий текст — один из самых сложных и противоречивых в «Игромании». Он то разрастался до пяти страниц, то сжимался до двух. Финальной оценкой значилось девять, восемь и чуть ли не семь баллов. По мотивам внутриредакционной переписки с легкостью можно написать отдельный материал. «Ведьмак» — проект явно неоднозначный. Но самое глав-

ное — игра отвечает важнейшему требованию любого произведения интерактивного искусства. От нее невозможно оторваться. Диалоги хромают, авторам изменяет вкус и местами здравый смысл. Но в **The Witcher** определенно хочется вернуться.

Геральт из Ривии

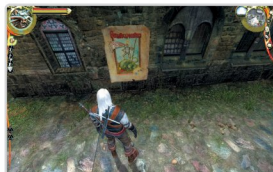
Книжный цикл **Анджея Сапковского** закончился более чем мрачно: многие из тех, кто шел с ведьмаком Геральтом, включая его самого, умерли. Нервы от такого жесткого финала не выдержали, кажется, даже у самого Сапковского (не говоря о фанатах), и через какое-то время он сотворил вполне счастливую «альтернативную концовку от Лютика», а также выпустил небольшой рассказ «Свадьба Йеннифэр». По правде сказать, финал «они поженились и жили долго и счастливо» слабо вписывается



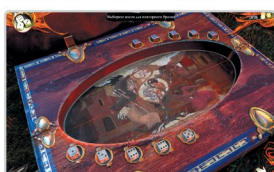
в реалии созданного Сапковским мира. Но счастливая концовка содвинулась на главную — она оправдала появление в **The Witcher** самого Геральта. Появление, конечно, совершенно беспардонное и неприятное за уши — Геральт остался жив, но (сюрприз-сюрприз!) ему ничего отшибло память. Прием замшелый, но благодаря ему мы имеем возможность влезть в шкуру не какого-то там ведьмака (как это планировалось на ранних стадиях разработки), а самого Блавикинского мясника. Геральт в качестве главного ге-

рой — одно из самых мудрых решений **CD Projekt RED**. Он харизматичен до полной остановки дыхания, внушительен до потери пульса, он — именно то, что было нужно для этой игры.

Сюжет отделен от событий серии книг ровно на пять лет. Политическая ситуация все так же нестабильна, но поначалу ведьмаку не до нее. У него полно своих проблем: едва он успевает оправиться от ран, как в Казр Морхен прибывают неприятности в лице чародея с химерой, наглого очкарика по кличке Профессор и пары десятков



«Вам не нравятся затяжные сражения? Любите решать проблемы одним ударом? Двуручный боевой молот «Терминатор» — вот решение, которое вы так долго искали!»



Кроме соблазнения дам и алкоголя, тут можно развлечься мини-играми: в наличии покер с костюми и кулачные бои.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 ГГц, 512 Мб видео

Практика ведения боя

Чтобы использовать все возможности боевой системы The Witcher, следует запомнить ее основную особенность: важно не то, как часто вы кликаете мышью. Важно, насколько вовремя вы это делаете.



На открытой местности вы заметите врага до того, как он увидит вас. Самое время подготовиться к стычке: выпить пару эликсиров, наточить и смазать меч, сделать бомбу. Учтите, Геральт отлично бегает, так что от противников можно при случае и удрать. Открыть бой лучше всего Знаком, но потом все равно придется взять в руки меч: ведьмак — мастер ближнего боя.



Атакуем! Ведьмак может не среагировать на ваш приказ сию же секунду — он ждет, когда враг откроется для удара. Если вы заметили, что главгерой машет мечом впустую, не наносит или почти не наносит урона и не проводя серий ударов, переключитесь на другой стиль или выберите другой меч (в режиме паззлы это сделать проще — смело жмите на пробел).



Геральт нанес первый удар и начал выполнять серию. Все может быть до четырех последовательных комбо, каждое из которых мощнее, быстрее и зрелищнее предыдущей. Чем лучше прокачан определенный стиль боя, тем разнообразнее и мощнее входящие в него приемы. Начав серию, аккуратно следите за курсором — не кликайте, пока ведьмак не выполнит все приемы этой серии.



Если вы выбрали легкий или средний уровень сложности игры, то в момент перехода от одной серии к другой курсор будет выглядеть как пылающий меч. Именно в этот и ни в какой иной момент от вас требуется легкий щелчок мышью для перехода к следующей последовательности ударов. На тяжелом уровне единственный ориентир для клика — хороший слух и чувство ритма.

бандитов. Несмотря на все усилия ведьмаков, нежданные гости покидают единственную ценность в их полуразрушенном убежище — эликсиры. Это те самые тайные мутagens, которые требуются на последнем этапе превращения обычного, хотя и очень тренированного человека в настоящего ведьмака, охотника на чудовищ. Ведьмаки (и старая подружка Трисс Меригольд) разделяются и отправляются в погоню. Геральту предлагается поискать ответы в столице Темерии — Вызиме. В этом городе и его окрестностях мы и проведем большую часть игрового времени.

Как правильно резать в граммах

The Witcher — вовсе не традиционная RPG, какой ее долгое

время представляли. CD Projekt RED с легкостью отрезали от привычной ролевой игры все, что им показалось лишним.

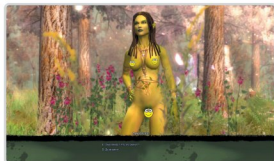
Во-первых, мир «Ведьмака» по сравнению с принятиями в жанре масштабами выглядит как бутылочная крышка рядом с канализационным люком. Кроме того, здесь еще и нарушен основной принцип глобальных эликсов — куда хоч, туда скаж. Разбежаться особо негде: в вашем распоряжении никогда не будет сотни гектаров пустынь, ледников и лесов. На очень долгое время основным местом действия станут кварталы и окрестности Вызимы.

Хорошо это в первую очередь тем, что вы не будете клеветать носом, одолевая очередной километр утомительных просторов. Действие спрессовано в тугую пружину, оно постоянно держит в

напряжении, и потому под девизом «ну вот сейчас, еще капельку — и пойду спать» вы просидите полночи, не в силах оторваться от сюжета. Вы не провисите долгие часы, бегая, как тупой бованчик, по востропеленным квестам (или того хуже — нарезая монстров); здесь почти каждое задание — яркая история. В конце концов, в какой RPG последних лет можно было набрать три уровня подряд, распутывая хитросплетения сюжетного квеста, носясь по одной и той же локации и практически не вынимая меч?

Во-вторых, инвентарь и кукла персонажа. Мы видели бесконечные инвентари, в которых наши герои тягали по паре центнеров разного добра, нам предлагались взрывные осколки, выделялась куча сундуков, шкафчиков и целые дома для хранения коллекции мечей. А все эти понжи,

наручи, наколенники, сапоги, перчатки, пояса, робы, плащи и еще сотня наименований того, что можно на себя нацепить? А телепорты с поля боя и обратно, чтобы можно было быстро уловить весь этот хлам? А торговцы, расставленные в самых странных местах, у которых просто на пбу написано: «Я тут просто для того, чтобы тебе было кому сдать лут»? Так вот, кукла персонажа в «Ведьмаке» — это идеальный образец минимализма. Два меча, два дополнительных оружия, два кольца, доспех. Больше Геральт не носит ничего (кроме трофея на крючке). Мечи и прочие железки, которые с завидным постоянством валяются из врагов, мы даже не можем складывать в инвентарь — он для этого не приспособлен. Сейчас наверняка воззвучат страшным голосом профес-



«Ведьмак», кстати, игра крайне флисовая. Геральт регулярно вступает с самыми разными дамами в близкие контакты третьего рода, напивается до состояния приходящей свиньи, а также грубит старикам и детям.



Когда Геральт втыкает меч в землю, прыгает на лежащего противника и начинает кромсать его выпущенным из-за голенища кинжалом — челюсть по неросту приходится подвешивать. Такие тут фаталити.



Проклятый знак Игни позволяет устроить настоящий пожар. Да, костер им тоже можно зажечь.



Размытие по краям — результат действия эликсира «Кошка», позволяющего видеть в темноте.

сиональные манчкины — уйти с поля боя, оставив столько ценного? Но это решение идеально укладывается в местную картину мира: Геральт никогда не занимался спекуляцией оружием противников.

Минусы у такой системы тоже имеются: знать характеристики выпавшего оружия можно, только взяв его в руки. К тому же арсенал тут невелик, а редкие вещи можно пересчитать по пальцам. Ну и конечно, не помешала бы система сортировки инвентаря — пытаться разыскать нужный предмет в свалке из цветов, камней, эликсиров, колец и различных бутербродов, можно сломать глаза.

Наконец, в игре нет таких понятий, как кража и воровство. Вы в любой момент можете взять нужную вам вещь из любого сундука, даже если законный хозяин находится в шаге от своего добра. Награда, правда, сомнительная — лучшей находкой тут становятся книги (которые можно выбрасывать сразу после прочтения, иначе места в инвентаре не напасешься) и спиртное (особенно крепкое). Ящериц-абсолютно не приспособлены для хранения нашего скарба: оттуда можно взять, но нельзя положить. Единственный возможный склад — у трактирщика, но к нему обычно лень бегать. К середине игры вы просто должны победить свои собственные RPG-рефлексы, иначе они победят вас.

Мастро, музыку!

Итак, в The Witcher нет сочетания искусства и огромного мира.

Зато здесь есть очень четкое, осязаемое ощущение сопричастности. Начав играть, вы тут же удивительным образом почувствуете себя тем-самым-Геральтом. Это вы переживаете смерть молодого ведьмака. Это вы решаете, спасти ведьму или не мешать деревенским сечь ее. Это вы находите труп того, кто говорил с вами полчаса назад, и с ужасом понимаете, кто из подозреваемых действительно виноват. А встретив через несколько часов игры почти забытого уже персонажа, вы радуетесь, что поступили именно так, а не иначе. Или, наоборот, понимаете, что где-то, возможно, были неправы.

Все, что вы делаете, отражается на сюжете. Чтобы полностью понять все причинно-следственные связи, «Ведьмака» нужно пройти как минимум десяток раз. Основных концовок у игры три, но вариантов прохождения — намного больше. Кстати, тут продолжают некоторые сюжетные линии, не законченные еще в книгах.

Здесь же — простая, прекрасно сбалансированная ролевая система, которая к тому же идеально соотносится с книжным персонижем. У ведьмака всего четыре основных характеристики, зато он может долго и вдумчиво развивать различные стили боя и совершенствоваться во владении Знаками. При этом он никогда не станет настоящим магом — запас энергии невелик. Так что меч остается его первым, главным и любимым оружием: стальной — для людей, серебряный — для нежити.

Уровни здесь набираются почти незаметно, а талантов дается столько, что ближе к концу игры вы сможете выучить все «бронзовые» навыки; а вот о распределении «серебряных» и особенно «золотых» придется крепко подумать.

Ну и алхимия. Непременное выучите навыков собирания трав, обязательно читайте все попадающие вам в руки книги (пока вы ничего не знаете о полезных кореньях, их просто нельзя собирать). Эликсиры можно составлять по формулам, которые будут попадаться вам в игре, или экспериментировать самостоятельно. Система алхимических элементов проста и понятна, а эффект от зелий обычно очень полезен (особенно хороши мутагены, дающие дополнительные таланты, но для каждого из них нужен уникальный ингредиент). Более того, вы не можете пить зелья постоянно — с каждой бутылкой растет уровень токсина, который выводится отдыхом либо эликсиром «Белый мед».



При всех изложенных выше плюсах «Ведьмак» снабжен вполне букетом болезней восточноевропейских RPG. Картина, несмотря на почтенный возраст технологии (The Witcher, напомню, работает на движке Aurora от BioWare), держит удар. Чего нельзя сказать о качестве исполнения. Полигоны пролезают сквозь стены и двери. Пылинки в барах подносят бутылку не горю, а к груди, да еще и не гор-

лышком, а боком. Спящие персонажи взбивают несуществующие подушки и каждую минуту перекадываются с одной постели на другую. Кроме того, в игре до неприличия много одинаковых моделей персонажей, включая основных.

Когда глубокой ночью слышишь «надо подорать корову», начинаешь сомневаться, понимают ли разработчики про графику смены дня и ночи и режим, который, вообще говоря, реализован неплохо. Или вот колдунья заявляет: «Не отлевай меня, я делаю тебе зелье» — после чего мирно засыпает спать.

The Witcher — безусловно, очень важное свершение в узко-специальном жанре «настоящих фэнтезийных RPG, сделанных в Восточной Европе». Западная пресса, пожав плечами, выводит игре куда более низкие оценки, и их, в общем, можно понять — объективно «Ведьмак» — объективнее каких-либо новых горизонтов. К тому же специфический колорит смогут оценить только знакомые с творчеством Сапковского — всем прочим Геральт рискует показаться замоватым седловым мухомом.

Но при всех прочих показателях The Witcher — это настоящая, глубокая, умная, яркая, оригинальная RPG. Для «девятки» ей не хватило в основном прилежания и опыта — это два самых популярных славянских негуда. Впрочем, учитывая, что в Польше и в России CD Projekt RED уже обрели культовый статус, с их творчеством сегодня стоит связывать все свои самые смелые ожидания. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

96%

ДОЖДАЛИСЬ?

Спорное, противоречивое, но все-таки важнейшее событие в жанре «славянского интерактивного фэнтези» этого года. Второй такой игры на PC сейчас просто нет и в ближайшее время не предвидится.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО



www.stranger-game.com
www.fireglowgames.com

© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2007 Fireglow Ltd.

РЕКЛАМА

- Название
Electronic Arts
- Разработчик
Tilted Mill Entertainment
- Локализатор
Софт Клаб
- Платформа
■ Serious SimCity
■ Serious Soccer
- Мультиплеер
Интернет
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
<http://simcity.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, GeForce FX 5800,
ATI Radeon 9600
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 2 Гб, GeForce 8800 Ultra



нальный «уровень счастья», который повышается в том случае, если он живет в хорошей квартире, часто посещает места отдыха и недолго добираться до работы. Буквально вся механика описывается простым правилом: в городе должно быть столько же рабочих мест, сколько и жителей, а мест для отдыха на всякий случай лучше даже с запасом.

Главная находка местного геймплея — так называемые «социальные» ресурсы, которые производит и/или потребляют те или иные здания. Для того чтобы построить, например, высокотехнологичную фабрику, вам понадо-



Финансовую столицу от, скажем, Сыктывкара обычно отличает обилие небоскребов и элитного жилья.

SIMCITY SOCIETIES

(SIMCITY: ГОРОД С ХАРАКТЕРОМ)

Александр Кузьменко

Первое и главное, что нужно знать о **SimCity: Societies**, — эта игра НЕ имеет никакого отношения к великой **SimCity**, с которой почти 20 лет назад началась карьера выдающегося человека **Уилла Райта** (создателя **The Sims** и **Spore**, обладателя нескольких сотен наград «За непомерный вклад в игриндустрию»). Последняя на сегодняшний день часть знаменитой игры в неудобопроизносимом жанре «симулятор главы городского муниципалитета» вышла почти пять лет назад и называлась просто **SimCity 4**. Ну а **Societies** — это скорее такая «вариация на тему» и лишний повод еще раз освежить в народной памяти уже слегка подзабытое имя.

Ни Райт, ни компания **Maxis** в создании **Societies** участия не принимали, а все производство было отдано на откуп группе талантливых ремесленников из студии **Tilted Mill**. Их самым удачным достижением до сегодняшнего был прошлогодний **Caesar 4**, а все предыдущие игры в послужном списке являлись

клонами все того же «Цезаря» — разной степени похожести. Понятно, что на выходе у этих людей сложилось как в том анекдоте про «что ни делаю, все равно получается автомат Калашникова». Сколько **Tilted Mill** ни пытался сохранить фирменные фишки **SimCity**, как ни придумывали уникальный «социально-строительный» геймплей, в итоге все равно получился «Цезарь».

СимЦезарь

Хотя, конечно, формально **Societies** не принадлежит ни к одному известному сегодня жанру градостроительных игр. Авторы действительно пытались создать на что-то похожую игровую систему, в которой макроэкономические функции вроде массовой застройки, контроля преступности и мониторинга рейтинга по СММ успешно существуют рядом с микроменеджментом — когда от игрока требуется вылапывать курсором определенного человечка на улицах полиумилионного города.



Антиутопию легко узнать по гигантским дирижаблям в небе и псевдокириллическим вывескам на фасадах.

Пенза — это тоже Куршевель



Самое интересное, что есть в **SimCity Societies**, это возможность построить не простой, а тематический город, выбрав одну из десятка заранее заготовленных «коллекций» зданий. То есть если вдруг вам захочется превратить свое поселение в самое большое в мире шалито, то выберите коллекцию «Город счастья» и застраивайте улицы пряничными домиками и солнечными парками. Или, наоборот, выбрав коллекцию «Антиутопия», вы получите доступ к невзрачным пятиэтажкам, дымящим заводам

и мрачным высоткам в духе сталинского ампира.

Что самое интересное, каждый тематический город работает с тематическими же ресурсами: например, финансовой столице жизненно необходимо обилие элитного жилья, гигантских небоскребов и полное довольство населения, тогда как для той же антиутопии характерна повышенная законопослушность, которую обеспечивают тюрьмы, полицейские посты и жуткого вида заведения с оруэлловскими названиями вроде «Министерства правды».

бится пять очков «производства» и десять «знания». «Производство» можно получить, заведя в районе пару-другую лавок и мелких магазинов, а «знание» — добыть в школах, институтах и т. п. Или вот для строительства драматического театра нужны очки «искусства», которые можно получить, заставив город фигурными заборами, фонтанами и конными памятниками. Ну а чтобы, к примеру, сократить уровень преступности и построить тюрьму, нужно сперва заработать очки «законопослушности», что производится в судах или полицейских участках.

Наконец, единственный неочеловеческий ресурс — деньги — прибывают в вашу казну не в виде налогов, а тоже «вырабатываются» в некоторых зданиях. Такая вот незатейливая экономика.

Город-ад

Вот здесь-то и открывается неприятная сторона Societies.

При всей кажущейся широте возможностей это достаточно простая и неглубокая игра. Предыдущие SimCity (кроме четвертой части) умели удерживать у экрана чуть ли не сутками, каждую секунду в игре что-то происходило, с городом постоянно случались какие-то проблемы, успешные шаги давались путем многочисленных проб и ошибок, а любая маленькая муниципальная победа почти всегда была героической. С Societies все, увы, по-другому: после того как за два часа вы изучите всю сложную схему развития, сюрпризы в игре неожиданно закончатся.

Можно, конечно, еще некоторое время развлекаться с микроменеджментом и кликать по кнопкам «уникальных особенностей» некоторых зданий (тут выяснится, что театр за определенную плату может привлечь в город артиста, развлекающего население, а работники полицейской станции — устроить массовую облаву



Если приблизить камеру к самой земле, то можно увидеть, как, например, женщина-полицейский утаскивает пьяного гражданина с проезжей части.

на хулиганов и т. д.), однако в городе, где таких зданий сотни, особенно часто не накликаешься.

Едва набив руку, свой второй, третий и десятый город вы построите уже за два часа, а потом еще за полчаса доведете его до состояния полного благоденствия. Система «каждое здание приносит одни ресурсы и потребляет другие» работает как часы и абсолютно не требует внешнего вмешательства. Иногда даже доходит до смешного: во время возни с Societies автору этих строк внезапно позвонил Олег Ставицкий, который вдруг решил обсудить, давать ли «Выбор редакции» «Ведьмаку» или не давать. Так вот, вернувшись через час к компьютеру и поняв, что забыл поставить игру на паузу, вместо пожара, пикетов и разгула преступности я вдруг обнаружил процветающий город с переполненной казной и счастливыми жителями. Спрашивается, а для чего, собственно, Societies нужны мы, если игра прекрасно играет сама в себя и не похоже, чтобы ей было скучно?

К другим недостаткам относится, как это ни странно, технология. Обладая симпатичной, но не сказать чтобы сверхтехнологичной графикой, Societies умудряется безобразно тормозить даже на топовых конфигурациях. Панорамы плотно застроенного города выдают по 10 кадров в секунду даже на десяти машинах, где более-менее бодро бежит Crysis. Справедливости ради нужно сказать, что мы играли в финальную версию для прессы, к которой прилагалось специ-

альное объяснение от EA о том, что работы по оптимизации движка игры не закончатся даже после релиза. Читай: есть шанс, что после серии патчей Societies забегает быстрее.

■ ■ ■

И все же всем фанатам жанра стоит обратить на Societies внимание по нескольким причинам. Во-первых, градостроительные симуляторы сегодня выходят далеко не каждый день, так что выбирать особенно не приходится. Во-вторых, идеи с различными «социальными ресурсами» и тематическими городами сделаны отнюдь не для лалочки и действительно работают. Ну и, в-третьих, надо же хоть как-то скоротать время до выхода «настоящего» продолжения SimCity, правда?

P.S. Что же касается официальной локализации, то, к нашему величайшему удивлению, она оказалась просто жуткой — что у EA бывает нечасто. Повсеместные сокращения слишком длинных слов, неочевидные названия и дикие словосочетания вроде «это здание производит производительность» заставляют вспомнить о пиратских переводах 90-х годов. И, конечно, отдельные приветствия отправляются из нашей редакции тому безвестному локализатору, который догадался назвать безобидную оркестровку «Литоминском полпаном», и его коллеге, который перепутал обычный заброшенный дом с чем-то явно другим и назвал его словом «притон». ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень даже неплохой градостроительный симулятор с серией интересных геймплейных находок, который, увы, не имеет никакого отношения к великому сериалу SimCity.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



THRILLVILLE

OFF THE RAILS

Илья Яковлев

Thrillville: Off the Rails — игра для уважаемой компании LucasArts настолько нетипичная, что, честно говоря, мы тут после анонса примерно сорок раз протирали глаза и заново проверяли строчку «издатель». Вот уже много лет LucasArts предпочитают не ввязываться в коммерческие авантюры, аккуратно осваивая сами понимаете какую вселенную.

Thrillville: Off the Rails, профинансированная и выпущенная LucasArts, — игра странная (в хорошем смысле этого слова) даже по меркам всей индустрии. Формально она относится к классу экономических стратегий. Благородный жанр тайкунов сегодня практически полностью переехал в бюджетный сектор, где его хоронят проекты вроде **Prison Tycoon**, а первым шагом по направлению к возвращению народной любви стал недавний **Hospital Tycoon**. Thrillville в этом контексте не то

чтобы приближает тайкуны к широким народным массам. Он усаживает жанр в американскую горку и запускает в небо под визг педард. **Frontier Developments** решили завлеченную экономическую стратегию попросту не делать. И это, вы не поверите, к лучшему.

5248-й «парк вашей мечты»

Как и в **Hospital Tycoon**, в Thrillville присутствует, пускай и функциональный, но сюжет. Итак, вы — главная надежда некоего старика Мортимера, который одержим идеей построить идеальный развлекательный комплекс, где каждый нашел бы занятие себе по душе. Коварный Вернон Гаррисон, владеющий компанией Globo-Joy, хочет сорвать планы Мортимера и сделать самым прибыльным именно свой парк. Джентльменского соперничества, как это принято в

жанре, не получится — Гаррисон так и норовит как-нибудь подорвать развитие Thrillville (это, если что, название нашего парка).

Сами игра начинается с создания собственного персонажа при помощи незамысловатого редактора. Все верно, летать божественной дланью над парком вам здесь не придется. Перемещаться по вверенной территории предстоит исключительно от третьего лица посредством классического WASD.

Первое, что бросается в глаза, — потрясающий дизайн всего, что будет вас окружать на протяжении пяти кампаний. Frontier оставили мир Thrillville таким образом, что вы постоянно будете бороться с желанием забросить куда подальше весь этот игровой процесс и просто пройтись по местным достопримечательностям. Подвиг дизайнеров видится еще более фантастическим, если учесть, что

- **Название**
LucasArts Entertainment
- **Разработчик**
Frontier Developments
- **Платформа**
Серия RollerCoaster Tycoon
- **Мультиплеер**
Две за одним компьютером
- **Объем**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.lucasarts.com/games/thrillvilleofftherails

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



местная технология, мягко говоря, устарела. Версия для PC, конечно, отличается от консольных аналогов (игра, напомним, вышла на всех известных науке платформах, включая PlayStation Portable и Wii). То есть тут имеется весь стандартный набор мультиплатформенных недугов — низкополигональные модели, мутные текстуры. Список любой из нас может продолжить сам. Так вот, главный фокус художников из Frontier состоит в том, что на все это успешно получается закрыть глаза благодаря стилю и вниманию к деталям.



Гулять по парку благодаря грамотному управлению довольно комфортно.



Из-за того, что в строительном режиме отсутствует поддержка мыши, во время его использования можно натурально вывихнуть мозг.



Наша рецензия была бы неполной без картинки с чихуахуа.

И снова про чихуахуа

Механика Thrillville строится на двух составляющих: собственноручное строительство вашего заведения и мини-игры. Перво-наперво решено было напрочь отказать от привычной формулы возведения парка. Практически вся территория уже забитована строениями за вас и, более того, разделена на мини-города с тематическими развлечениями. Вы можете лишь устанавливать сами аттракционы (да и те лишь на специальных площадках, где особо не размахнешься), а также собственноручно проектировать американские горки. Об экономике думать вообще не приходится. Формально деньги ограничены, но автор этих строк за долгие часы игры ни разу не столкнулся с проблемой нехватки финансов. Продумывать возможные события на двадцать минут вперед, как это приходилось делать, скажем, в RollerCoaster Tycoon или Theme Park, совершенно необя-

зательно. О чем говорить, если деньги можно найти у вас под ногами, просто гуляя по парку! Знай себе продвигайся по сюжету и получай регулярные начисления на свой счет.

Чтобы это продвижение происходило, необходимо выполнять хаотично разбросанные по всей территории парка поручения. Суть большинства из них сводится к одному и тому же: где-то что-то построить, установить, поменять, переделать и т. п. За любое ваше полезное действие, будь то нанятый уборщик или пройденная мини-игра, вам выдаются thrill points — специальные очки, с помощью которых можно открыть новые строения и тематические городки.

Все эти процения сделаны, конечно, не просто так. Каждое ваше «повышение» (присходит, как только вы наберете определенное количество thrill points) сопровождается приобретением к новым мини-играм.

Мини-игры — без вопросов, самое интересное, что есть в иг-



Стрелять по пиратским декорациям под мелодии из Monkey Island — отдельное счастье.

ре (а интересного тут, вообще говоря, немало). Доступны они практически в каждом аттракционе, стоит только кликнуть на него. Практически каждая забава производит такой мощный удар по ностальгии, что никакому Hospital Tycoon и не снилось. Например, двухмерный мордобой с собакой чихуахуа не только является лучшим развлечением игры, но и гениально пародирует Streets of Rage 2, великий шедевр родом с Sega Genesis. Помимо игровой механики, похожи боссы, похож дизайн (с поправкой на мультяшность и бобров, конечно) и все прочие элементы. Вертолетная скролинг-аркада с фантастической точностью воспроизводит первый уровень легендарной Crossfire, еще одной видной «сеговской» игры. В типе тут играет мелодия из Monkey Island. И так повсюду. Отрваться от всего этого абсолютно невозможно, особенно если играть с друзьями — все мини-игры можно запускать прямо с главного меню и на несколько человек.

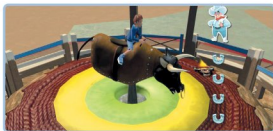
А вот с обещанными американскими горками все вышло, увы, не так радужно. Конечно, наблюдать за тем, как посетители катаются на созданном вами аттракционе, забавно. Но вот построить его — сущая пытка. Мышкой нам здесь (да и вообще в режиме строительства) пользоваться не позволяют, поэтому все действия приходится производить с помощью специальных кнопок на интерфейсе. Учитывая,

что передвижение по парку и собственно мини-игры под ПК-управление адаптированы практически идеально, этот факт удручает.

■ ■ ■

Но самый удивительный факт можно обнаружить при ближайшем рассмотрении. Thrillville: Off the Rails действительно собрана из какого-то карманного сора. Плоские мини-игры, примитивная экономическая модель, очередные упражнения на тему парка аттракционов. По отдельности ее составляющие слабо вдохновляют, но все вместе они неожиданно складываются в уникальную игру, настоящий новый опыт. Все дело, разумеется, в качестве исполнения. Frontier Developments прекрасно отдадут себе отчет в том, как должен выглядеть поездкай с бобрами. Они сбрасывают в свой импровизированный блендер ностальгию, абсурд, юмор. Получается здорово.

Thrillville язык не поворачивается советовать тем, кто вдруг углядел в ней новую надежду экономических тайкунов. Это, если смотреть правде в глаза, довольно примитивная с точки зрения внутреннего устройства игра, которая искупает все свои промахи двумя добродетелями — качеством и разнообразием. И то, и другое, безусловно, прекрасно, но очень хочется надеяться, что жанр в итоге не закончит свое существование в виде набора ярких мини-игр. ■



РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Экономичная стратегия без экономики, зато про чихуахуа, бобров и роботов-докторов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР

Симулятор футбола

- **Надатель**
 - Консоль
- **Разработчик**
 - Konami
- **Платформа**
 - Серия Pro Evolution Soccer
 - Серия PES
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
- **Оценки**
 - Оценки DVD
- **Сайт игры**

www.konami-pes2008.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

 1,4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео


Владимир Крошчин

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Когда этот номер журнала поступит в продажу, станет известно, пробьется ли сборная России на грядущий чемпионат Европы или фантастическая победа над англичанами на переполненных «Лужниках» оказалась бесполезной. В день выхода **Pro Evolution Soccer 2008** до ключевого гостевого матча с Израилем оставалось чуть больше трех недель. Не удивимся, если после запуска игры многие российские поклонники виртуального футбола первым делом смоделировали предстоящий поединок нашей национальной команды и только потом принялись изучать все остальные режимы.

Угадай кто?

По сравнению с предыдущим эпизодом сериала список режимов не изменился. Вы по-прежнему можете выбрать любимую сборную или клуб и провести то-

варищеский матч, а также отточить различные приемы на тренировках. В режиме «Кубок» представлены шесть чемпионатов: мира, Европы, Африки, Америки, а также стран Азии и Океании. В последнем между собой соперничают всего пять (!) команд. Особняком стоит «Кубок Konami» — в него попадают не только национальные команды, но и клубы.

В разделе «Лига» доступны первенства Испании, Италии, Франции, Голландии и Англии. Правда, в случае с Англией почти все клубы выступают под вымышленными названиями (исключение составили «Ньюкасл Юнайтед» и «Тоттенхем Хотспур»). За вывеской London FC скрывается «Челси», North London — «Арсенал», Man Red — «Манчестер Юнайтед», а Merseyside Red — «Ливерпуль». К счастью, разработчикам не пришлось коверкать имена футболистов, как это было несколько лет назад. 30 реально

существующих команд Европы и Южной Америки, 57 сборных и два вымышленных коллектива (PES United и WE United) представлены в футбольном винегрете под названием «Интернациональная лига».

После долгого перерыва Konami наконец-то обратила внимание на Россию. В игре можно найти московские «Спартак» и «Локомотив». Чем обусловлен именно такой выбор — непонятно. Столичный ЦСКА уже три года подряд выходил в основную сетку Лиги чемпионов, и у него было больше шансов попасть в игру. Хотелось бы увидеть и питерский «Зенит». Впрочем, в **FIFA 08** не нашлось места ни одному отечественному клубу.

Путь наверх

Традиционно самым лакомым кусочком Pro Evolution Soccer является Мастер-лига — вымыш-

ленное первенство, в котором соревнуются известные европейские и южноамериканские клубы. Даже если взять очень сильную команду (например, испанскую «Барселону» или итальянскую «Интер»), вы все равно окажетесь во втором дивизионе. Обладатели первых трех мест начнут следующий год в компании с самыми известными клубами планеты.

Футбольный марафон длится 52 недели. 38 из них отведены под регулярные матчи чемпионата и кубок. Полноценные семь дней выделяются только для подготовки к финалу. Купить или продать футболистов можно во время небольшого перерыва между пер-



Лидер белорусской сборной забивает и за «Арсенал», то есть, по-простому, за North London.



В этом сезоне противостояние между «Ювентусом» и «Интером» закончилось ничью. В игре победа досталась туринцам.



вым и вторым кругом, а также в конце сезона. По такому же принципу устроена жизнь и в первом дивизионе, только к чемпионату и кубку добавляется местный аналог Лиги чемпионов.

В виртуальном мире нет ни долларов, ни евро, ни фунтов стерлингов. За новичков надо расплачиваться PES-очками — они автоматически начисляются после матча. Чем чаще вы одерживаете победы, тем больше PES-валюты оказывается на счету и тем быстрее растет популярность среди болельщиков. Цена игрока зависит не только от уровня его мастерства, но и от популярности текущего клуба. Также большое значение имеет возраст. Примерно до 25-27 лет футболист постоянно повышает свои характеристики, затем останавливается в развитии, а после 30-33 лет так и вовсе начинает деградировать.

Казалось бы, такой принцип построения геймплея слишком прост и очень далек от действительности, но играть в Мастерлигу почему-то намного интереснее, чем в псевдореалистичный режим карьеры из FIFA 08.

Свершилось?

Konami позиционировала свою игру как первый футбольный симулятор на PC, снабженный графикой нового поколения. То, что Pro Evolution Soccer 2008 смотрится примерно в сто раз лучше, чем творчество EA Canada, — неоспоримый факт. Трекеры футболисты чудно как хороши. Полигональные игроки как две капли воды похожи на свои реальные прототипы, на детально прорисованной форме

видна каждая складка. Но стоит виртуальному режиссеру трансляции переключиться на дальнюю камеру, как модели тут же трансформируются в немыслимые фигурки с размытыми чертами лиц. Точно так же обстоит ситуация и со зрителями. В начале матча и в перерывах между таймами нам показывают крупным планом пару-тройку фанатов (иногда попадают забавные кадры вроде темнокжего поклонника «Спартак», закутанного в красно-белую «розу»). Но издали болельщики выглядят отвратительно. Зато, в отличие от своих коллег из FIFA 08, они не сидят как вкопанные, а размахивают флагами, фотографируют выходящих на поле любителей, держат в руках баннеры и встают с места при каждом опасном моменте.

Анимация движений оставила двойное впечатление. Верхняя борьба за мяч, отнесение соперника корпусом, обманные движения, пасы пяткой, розыгрыши накоротке выполнены на твердую пятерку. Однако если нажать кнопку «турбо», футболисты походят на страусов. Бег назад и вовсе напоминает знаменитую лунную походку Майкла Джексона.

Оставляя желать лучшего и звуковое сопровождение. С саундтреком ситуация более-менее исправилась: трек-лист значительно увеличился (наконец-то из колонок доносится не только творчество безвестных японских композиторов, но и популярные песни). Но вот собственно звук хромает. Каждое касание — будь то слабый пас или сильный навес через половину поля — по-



прежнему сопровождается глупым одинаковым сэмплом, больше всего напоминающим удар ладонью по волейбольному мячу. В итоге вся игра состоит из многочисленных «тыц-тыц-тыц» (ну еще «бэдьюнь!» при попадании в штангу).

В поисках идеального геймплея

Разработчики внесли ряд существенных изменений в механику. По сравнению с прошлым эпизодом уменьшилась точность ударов — только звезды умеют послать мяч точно в девятку из-за пределов штрафной площади. Зато теперь намного проще исполнять различные финты. К сожалению, для того, чтобы полностью насладиться всеми запознанными возможностями, вам потребуется геймпад с аналоговыми стиками. Управлять с клавиатуры очень трудно. Во-первых, легко запутаться (кнопки задействовано невероятное количество), а во-вторых — быстро устают руки.

Во время исполнения стандартных положений обратите внимание на новую опцию под названием Play to Go Up. Суть ее заключается в следующем: свободный, угловой или штрафной удар может исполнить любой член команды, в том числе и вратарь, а не только тот, кого вы определили перед началом матча. Если одиннадцатиметровый назначили в вашу сторону, то камера расположилась не за воротами, как это было раньше, а рядом с голкипером. Хорошо это или плохо, сказать трудно. С од-

ной стороны, значительно сократилось поле зрения. С другой — вратарь лучше видит мяч, а значит, повышаются шансы правильно среагировать на удар.

Судьи стали куда чаще показывать «горничники». Стоит слегка подтолкнуть соперника, как раздается свисток и перед вами загорается желтый свет. За грубый подкат сзади они без раздумий достают из нагрудного кармана красную карточку, хотя нарушение может и не тянуть на класический фол последней надежды. Офсайд фиксируется только после того, как игрок атакующей команды коснется мяча. Довольно часто приходится видеть такую картину: вы только что получили проникающий пас, послали удар в ворота и уже начали радоваться, но чертов боковой арбитр поднимает флажок.



Огромная армия модостроителей, кстати, уже начала работу. Через несколько дней после выхода игры на фанатских сайтах появились первые дополнения, патчи и утилиты. Знатоки со всего мира сделали несколько новых клубов, подправили составы и тактические расстановки команд, улучшили лица многим футболистам и внесли в геймплей важные поправки (например, изменили скорость игры).

К Pro Evolution Soccer 2008, безусловно, можно и есть за что придраться. Но в сложившейся ситуации сотрудникам Konami скорее хочется приобщить и поздравить руку — они явно стараются, а не осваивают бюджет. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Pro Evolution Soccer 2008 мог быть куда краше, но сегодня это лучшее, что есть на нашей платформе в жанре виртуального футбола.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

- Издатель: EA Sports
- Разработчик: EA Canada
- Платформа: Серия NBA Live 08
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Объем: 6 Гб
- Сайт игры: www.easports.com/nbalive08

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

NBA LIVE 08

Владимир Крошчин

В декабре 1891 года студенты колледжа Молодежной христианской ассоциации города Спрингфилда (штат Массачусетс) изыскивали от скуки на занятиях по физкультуре. Всем надоело в сотый раз выполнять одни и те же гимнастические упражнения. Преподаватель из Канады **Джеймс Нейсмит** решил встряхнуть скучавшую молодежь и предложил опробовать новую игру. Студенты привязали к расположенным друг напротив друга перилам баллонов корзины из-под персиков с вырезанными дырками, взяли мяч и разделились на две команды по девять человек в каждой. Так родилась баскетбол.

В июне 1946 года была основана Баскетбольная ассоциация Америки (Basketball Association of America). Спустя три года она объединилась с Национальной баскетбольной лигой (National Basketball League) и сменила старую вывеску на Национальную баскетбольную ассоциацию (National Basketball Association). Так американские игроки стали постепенно совершенствовать свои профессиональные качества.

В декабре 1994 года издательство **Electronic Arts** выпус-

тило **NBA Live 95** для консоли SNES. Релиз на PC состоялся несколькими месяцами позже. Так на свет появился самый популярный баскетбольный симулятор. Очередной эпизод серии каждую осень занимает свое законное место на полках магазинов. Исключением стала разве что **NBA Live 2002** — игра мигновала нашу платформу и вышла только на консолях.

Обошлись без нас

Если бы **NBA Live 08** тоже обошлась PC стороной, потеря оказалась бы, прямо скажем, невелика. Последний из важных спортивных релизов от **EA Canada** завершил худший год в истории EA Sports (важно заметить, что речь идет только о PC-подразделении). NBA Live 08 — это всего лишь прошлогодний эпизод с несколькими незначительными изменениями.

Нового очень мало, но здесь все-таки есть на что обратить внимание. Традиционно за удачную игру вас награждают призовыми очками, на которые в NBA Store разрешают купить различные кроссовки (в том числе от Майкла Джордана) и татуировки. А еще можно полюбоваться

на полученные награды в разделе EA Sports Hall of Fame.

Среди стандартного набора из Play Online, Season, Play Off, Dynasty Mode, NBA All-Star Weekend, Freestyle Challenge, 1 on 1, Individual Practice и Slam Dunk School выделяется режим FIBA World Championship. Не спешите радоваться: сборная России среди лучших команд мира места не нашлось. Европу представляют Испания, Греция, Италия, Франция и Германия, а остальной мир — США, Аргентина и Китай. EA Canada уже давно надлежит внести в трудовой контракт пункт, согласно которому каждый сотрудник студии



обязан смотреть все самые важные баскетбольные турниры или хотя бы следить за их результатами. Возможно, тогда в Северной Америке заметят успехи российского баскетбола.

Интересно, знают ли разра-



Зачем во время прыжка игрок тянет ногу к спине — непонятно.



Тайм-ауты тут придуманы скорее в качестве развлекательных мизансцен.



Это не первый в истории баскетбола однокоричный баскетболист. Просто штатная насплошная на игровую мышцу.



ботчики, что на последнем чемпионате Европы наша национальная команда вопреки всем прогнозам специалистов не только получила путевку на летнюю Олимпиаду, но и в драматическом финальном матче обыграла хозяев турнира — испанцев! Причем лучшим игроком турнира был признан наш капитан — не затерявшийся в NBA нападающий **Андрей Кириленко** по прозвищу АК-47.

Лучше занести, чем бросить

Разработчики решили внести коррективы в традиционный геймплей. В NBA Live 08 куда проще прорваться к щиту и занести мяч в кольцо рукой (данк и лэйап), чем закинуть «душу» со средней дистанции. Даже на самом низком уровне сложности искусственный интеллект грамотно строит оборонительные редуты на подступах к трехочковой дуге. За всю игру лишь считанное число раз удается отдать пас свободному баскетболисту и нанести точный бросок из-за пределов шестиметровой дуги. Чаще всего соперник успевает выставить руку и таким образом сбивает прицел. Но стоит приблизиться к кольцу хотя бы на четыре метра — и баскетболисты начинают теряться, не зная, как правильно выставить защитные позиции. Передача на свободного партнера по команде, несколько финтов, короткий разбег, прыжок, попадание. Беспо-

мощный соперник не понимает, как чисто отбросить мяч на вейлени, и в лучшем просто фолит. Однако нельзя лезть напролом. За беспрестанные кавалерийские наскоки судья чаще всего дает фол в нападении. К концу матча с удивлением обнаруживаешь, что из 100 набранных очков около 70 — данки и лэйапы, 20 — реализованные штрафные и только 10 — классические броски со средней дистанции. Такое возможно только в виртуальном баскетболе.

Наконец-то главные тренеры не стесняются брать тайм-ауты. Только делают они это неумело и в большинстве случаев — для галочки. Вот, например, во второй четверти соперник ведет с преимуществом в 10-15 очков. Казалось бы, можно вносить какие-то коррективы и психологически нав-
качивать команду, когда все и так складывается хорошо? Но нет, AI от этого создает игроков для обсуждения, когда это совершенно не нужно. Зато когда со вре-

менем игра выравнивается, противник оказывается в дураках, оставшись к последней четверти с единственным тайм-аутом. Разумеется, в выигрышной ситуации оказывается тот, у кого есть больше возможностей встряхнуть свою команду.

Незачет

Если открыть, ради интереса, старые выпуски «Игромании» с рецензиями на два предыдущих эпизода NBA Live и обратить внимание на минимальные системные требования, то выяснится, что за прошедшие два года они не изменились. Авторы по традиции поют про увеличение количества полигонов в моделях баскетболистов, улучшенную анимацию движений и более реалистичную физику. Но тут, как говорили в детском саду, «чуть-чуть не считается».



Графических изысканий у NBA Live 08 очень много. На трибунах сидят кло-

нированные овцы в одинаковой одежде, а около паркета расположились угловатые телевизионщики. Случающиеся на скамейке запасных баскетболисты, словно завороченные, смотрят в одну точку. Кроссовки игроков напоминают ласты, а форма застыла в одном положении, как будто ее изрядно полили цементом. Эти и многие другие недостатки особо заметны, если выбрать вместо стандартного положения камеры вариант под названием Sky Box.

Выше всего мы оценили звуковое сопровождение, но и тут не обошлось без неприятных сюрпризов. Если вы играете гостевой матч, то во время пробития штрафных ударов раздаются оглушительный звук сотен ударающихся друг о друга пальчиков. Но почему-то расположившиеся за кольцом зрители сидят ровно, сложив руки на коленях. Звук есть, действия нет — мистика. Зато музыкальное сопровождение как всегда на высоте.



Наплевательское отношение EA Canada к владельцам PC теперь очевидно, какется, всем. В то время как обладатели PS3 и Xbox 360 смакуют сочную графику и наслаждаются реалистичными фишками, нам приходится довольствоваться малым. Мы уже, кажется, сорвали голос и извели немало нервов, вопрошая с этих страниц «доколе?». Делать это как минимум в третий раз уже просто смешно. Глядя на диск с изображением 25-летнего разгневывающего защитника Washington Wizards **Джилберта Аренса**, подумайте, стоит ли отдавать деньги за очередной эпизод «чуть-чуть» и «самую малость»?

В 2001 году Electronic Arts хватило смелости заявить, что NBA Live 2002 далека от идеала и ей не следует выходить на PC. После вынужденного перерыва следующий эпизод казался предельно совершенством. Вот уже три года разработчики топчутся на месте. Может, пора снова взять паузу? ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Нынешняя линейка спортивных симуляторов от Electronic Arts остается черным пятном на репутации сериала. NBA Live 08 — не исключение.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- Музыка: ATL Enterprises
- Разработчик: Silver Style Entertainment
- Платформа: серия Simon the Sorcerer
- Мультиплеер: отсутствует
- Объем: один DVD
- Сайт игры: www.simon-the-sorcerer.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



SIMON THE SORCERER 4

CHAOS HAPPENS

Александр Чегелев

Как-то, беседа с представителем одной российской компании, которая специализируется на производстве сортированных квестов, мы заговорили о мате, и на вопрос: «Для чего вы с таким энтузиазмом пишете его в свои проекты?» — был дан неожиданный ответ: «С его помощью лучше передаются характер и настроение персонажей». Так вот, пользуясь случаем, обращаемся ко всем труженикам жанра «отечественный юмористический квест». Обязательно пройдите полностью, пол-нось-тью, **Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens!** Это, даром что сделанный в Германии, эталонный образец «идеального русского квеста».

Тут есть отсылки к сказочным персонажам, пошлость, «заликаный» мат и даже девичье тело в латексе. Но при всех этих сомнительных атрибутах Chaos Happens — игра дьявольски смешная, остроумная и, страшно сказать, интеллектуальная. Тут есть все,

за что мы ругаем славянские приложения, но на совершенно другом качественном уровне. Здесь живут те самые персонажи с яркими характеристиками, которых у нас пытаются оживить с помощью подзаборных диалогов.

Simon the Sorcerer 4 — наследник абсурдных скетчей «Монти Пайтон» и колких фантазийных пародий **Терри Пратчетта**. К тому же это шикарное, триумфальное воскрешение успевшей было умереть квестовой серии.

Кровь из носа

Если имя Simon the Sorcerer ни о чем вам не говорит, то для начала обратитесь, пожалуйста, к нашей исторической справке — она подмигивает на соседней странице. После удивительно кривой третьей части о «Саймоне» благополучно забыли. Помощь — вот уж действительно не ждали — пришла от немецкой **Silver Style Entertainment**, студии, разрабо-

тавшей вагон бюджетного брева (самая известная и внятная работа — постапокалиптическая RPG **The Fall: Last Days of Gaia**). Несколько лет назад Silver Style приобрели права на разработку игр во вселенной циничного волшебника. Казалось, это был последний гвоздь в крышку гроба серии.

Однако все получилось. Скорее всего, благодарить стоит авторов прошлых частей — **Майка и Саймона Вудруффов**, выступивших в роли консультантов. Однако Simon the Sorcerer 4 ничем не напоминает болезненную третью часть и кланяется в сторону первых двух. Это увлекательная, красивая, невероятно смешная игра. И начинается она абсолютно в духе серии.

Саймон, развалившись на диване, смотрит телевизор, спорит с братцем и получает пультотом по лбу. Пребывая без сознания, он встречает пышногрудую Алиск, свою прелесть, зовущую его в волшебный мир, которому (сно-

ва) угрожает опасность. Мы заправляем «чудо-шкаф кислым молоком, пригваем в него и телепортируемся на цветочную лужайку. Выпрядившись в свой традиционный костюм — красную накидку и дурацкую остроконечную шляпу, — Саймон отправляется на встречу к Алиск, а та с ходу заявляет что-то вроде «прощай, гад, ты достал своими хорошими манерами и жизнью по расписанию». Выясняется, что в стране орудует двойник главгероя — остальные жители принимают его за Саймона, который «очень много для них сделал». И леснику помогает, и столтеру, и бабушке корзинку носит (в то время как сама Красная Шляпочка растет отъявленной феминисткой). Пытаясь избавиться от обманщика, Саймон попадает в тюрьму, где его собираются пытать — внимание! — прокручиванием тяжелого металла задом наперед.



Повторный переезд в 3D Саймону наконец удалось.



А вот, кстати, пародия на популярную у нас немецкую игру Neighbors from Hell (в России выходила под брендом «Как достать соседа»).

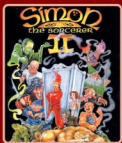
История болезни

Simon the Sorcerer (1993)



Приключение Саймона, двенадцатилетнего паренька, который вытаскивал дряхлого друида Калипсо из плена злобного волшебника Сордиды, обернулось неожиданным постмодернистским стебом над фэнтези и квестами. Например, чтобы разоблачить волшебников, спокойно попивающих пиво в таверне, нужно было сказать: «Вы — чародеи, потому что так написано у меня над курсором мыши!». Среди прочего, мудрым советчиком являлась сова с провалами в памяти. Simon the Sorcerer обрела не легендарный, как, скажем, Space Quest, но культовый статус.

Simon the Sorcerer 2: the Lion, the Wizard and the Wardrobe (1995)



Название, пародирующее популярную христианскую сказку «Хроники Нарнии» (там было The Lion, The Witch and the Wardrobe), тут же настраивало на нужный лад — концепция не изменилась. Сюжет вертелся вокруг мести озлобленного Сордиды Саймону. Здесь было еще больше язвительного юмора, пародий, уклонов в сторону квестов (как правило, нетленок LucasArts), а также первой части. Особенно хорош был финал, в котором Саймон и Сордиды менялись телами. Что было потом, к сожалению, рассказали лишь много лет спустя.

Simon the Sorcerer 3D (2002)



Simon the Sorcerer 3D стал рекевивем по былому великолепию. Погнавшись за модными тремя измерениями («Чтобы купили!» — оправдывались впоследствии разработчики), они обзавели Саймоном треугольного петрушку, нарядили мир в кислотные лохмотья и выплеснули на ошарашенного игрока ушат генитального юмора. Невнятные головоломки, экшен-элементы, обилие программного брака и своеобразная (кунст) камера дополнили общую картину. Вообще, триквел должен был появиться на несколько лет раньше, но издатели отказывались от него один за другим.

раза вы догадаетесь прицепить крота на ручку от швабры, потом засунуть получившуюся штуковину в нору, чтобы достать таким образом кость? Игру можно пожуричь и за периодический пиксель-хантинг (хотя обычно все предметы как на ладони), и за необычный инвентарь (Саймон по-прежнему сует себе в шляпу бревна и топоры в неограниченных количествах), но делать этого не хочется. Во-первых, это своеобразная дань классике, а во-вторых, многоступенчатая система подсказок (от туманного намека до прямого руководства к действию) не даст вам застрять.

■■■

Simon the Sorcerer 4 — плохая работа над ошибками третьей части. Опрятная, полная едкого юмора, действительно интересная игра. Достойный наследник первых двух «Саймонов». Именно таким мог быть русский юмористический квест, если уж у нас все несколько иначе.

P.S. У данной рецензии — длинная и непростая история. Официально Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens вышла только в Германии и только на немецком языке. Кроме того, немецкая версия содержала несколько критических ошибок, которые делали прохождение невозможным. После длительной переписки с Silver Style Entertainment мы все-таки разрешили проблему, благодаря чему этот текст вышел в свет. Всем, кто желает приобщиться к приключениям Саймона прямо сейчас, надлежит отправиться, например, по адресу www.amazon.de. Англоязычная версия официально запланирована на начало 2008 года.

Фанаты тем временем не унывают: сегодня разрабатывается сразу несколько пиратских версий Simon the Sorcerer 2 1/2: The Bridge Between the Dimensions (<http://simon25.de>) рассказывает, что произошло между второй и третьей частью. Simon the Sorcerer and the Whole Magic Door — это такое волноное сочинение про Саймона вообще. И наконец, Simon the Sorcerer 3 — опрятный двухмерный ремейк жуткой третьей части. ■

Черные сказки

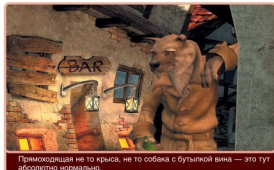
И так всю дорогу. Может показаться, что Simon the Sorcerer 4 действует в том же жанре, что и, например, «Шрек». Но на самом деле здесь гораздо больше абсур-

да. Очень сложно выбрать самую удачную шутку — из них состоит вся игра. Мир населяют яркие, знакомые, но остроумно переосмысленные персонажи. Если разработчики вздумали рассказать сказку о Красной Шапочке,

то Волк окажется идеологическим пьинцей, семейка Шапочки — рассадником матриархата, а бабушка при встрече поощщает напуганную нашу зад дробью.

Саймон тоже не отстает. У Волка грубый голос? Кастрируем — залепот звонким тетеном. Здесь же — масса отсылок к прошлым частям серии. Правильно мы наткнемся на старых знакомых (Калипсо, например) и выслушиваем классические шутки в адрес самого жанра квестов («Эй, кто тут не сыграл в предыдущие три части?»).

С точки зрения геймплея Chaos Happens — классический квест от третьего лица, с головоломками, диалогами и инвентарем. Паззлы в основном не раздражают, хотя попадаются и классический абсурд: с какого



Прямходящая не то крыса, не то собака с бутылкой вина — это тут абсолютно нормально.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Циничная, полная сарказмных шуток пародия на фэнтези, себя саму, жанр квестов, Виван-Пуха и всех-всех-всех. Не играть нельзя.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



ВЕРДИКТ

Олег Станиславский

E-MAIL: PVEBIR@RSBGROMANIA.RO

ЖАНР

Шахматы

CHESSMASTER

GRANDMASTER EDITION

Chessmaster, старейший и, наверное, самый известный представитель благородного шахматного жанра, к своей одиннадцатой (!) редакции окончательно превратился в гигантскую мультимедийную энциклопедию. Удивительно писать такое по отношению к обычным шахматам, но **Chessmaster: Grandmaster Edition** распространяется только на DVD и занимает на вашем компьютере около четырех гигабайт.

Особенно важно тут обратить внимание на графа «Издатель» и «Разработчик». **Ubisoft**, издающая Chessmaster начиная с 2003 года, применила к этому бренду все свои фирменные приемы. Впервые, Grandmaster Edition выходит также на Nintendo DS. Во-вторых (это, видимо, самое важное для многих, читающих данный текст), в игре, среди сотни наборов различных шахмат, которыми вы можете сыграть, появился трехмерный анимированный набор **Rayman Raving Rabbits**. Те



есть каждую фигуру тут символизирует один из тех самых кроликов, которые стали негласным символом Ubisoft. Выглядит это, конечно, гомерически смешно, особенно первые 10 минут. Кролики визжат, издают весь набор фирменных звуков, умилительно почесывают бок вантузом. К тому же, каждая фигура тут исполнена уникально. Вот, скажем, ладья — это кролик на унитазе. Проблема с **Rayman Raving Rabbits**-набором — это общая проблема всех подобных трехмерных шахмат. Через полчаса, отсмотрев все анимации, получив, ради шутки, мат и продемонстрировав это всем своим друзьям, вы успокоитесь, включите привычный 2D-режим и никогда больше к кроликам не вернетесь.

В Chessmaster, кроме кроликов, как счастливо, есть на что обратить внимание. Последние четыре года игра напоминает гигантский, всеобъемлющий источник ресурсов по шахматам. Тут есть огромное количество обучающих режимов, вы можете попросить компьютер анализировать, записывать и комментировать каждый ход, имеется система Chess Coach (тренер, то есть), благодаря которой вы сможете подвести все удачные/неудачные/возможные ходы. И, наконец, самое интересное — в Chessmaster собрана колоссальная библиотека знаменитых шахматных игр, каждую из которых можно разобрать на составные части, проанализировать или сыграть с любого момента самому.

Так вот, в одиннадцатой редакции ко всему этому шахматному счастью добавлена также книга **Джоса Уэйлзкина (Josh Waitzkin) The Art of Learning**, главная идея которой — научиться извлекать опыт не из побед, и из ошибок и поражений. Уэйлзкин, знаменитый шахматист и специалист по восточному единоборству, лично зачитывает книги в слух и разбирает с вами все свои шахматные приме-



Несмотря на все эти бесконечные трехмерные наборы, самым приятным и функциональным остается самый обычный 2D-режим.



Кроме кроликов, тут есть также благородные наборы, изготовленные дизайнерами роскошного бренда **The House of Staunton**.

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Ubisoft Romania
- Платформа:
 - PC
 - Xbox 360
 - PS3
 - Wii
 - Nintendo DS
- Цена DVD: \$49.99
- Сайт игры: <http://chessmaster.uk.ubi.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

ры и задачи. В рамках промо-тура нового Chessmaster Уэйлзкин недавно даже выступил на чемпионате, внимание, Федерация хип-хоп шахмат (Hip-Hop Chess Federation, HNHCF), где сыграл, среди прочего, с **Wu-Tang Clan**. Последние победы.

■ ■ ■

При всем богатстве возможностей Grandmaster Edition не извлечена от самого раздражающего фактора последних редакций Chessmaster — необозримости, вероятно неудобного интерфейса. В колоссальном количестве различных меню и подменю, черт не то, что ногу сломит — получит сложные открытые переломы. Автор этих строк, например, битый час искал простейшую, казалось бы, функцию «Откат хода».

Оценить Chessmaster (а, вернее, шахматный движок The King) с точки зрения качества его игры смог бы только очень большой профессионал. Несмотря на то, что The King официально находится на 11-м месте среди шахматных роботов, для большинства непрофессиональных игроков он окажется серьезнейшим соперником (если не выбирать себе противника с шахматным уровнем до тысячи). Сложно сказать, нужны ли человеку, который не первый год знаком с шахматами, все эти дикie гигабайты текста, книг, комментариев, но если вы вдруг задумали пообщаться с самой известной из интеллектуальных игр, то Grandmaster Edition — пожалуй, лучший вариант. ■

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новая редакция Chessmaster занимает 4 гигабайта, среди которых нашлось место даже трехмерному набору фигур **Rayman Raving Rabbits**.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ —
ВОЙНА ОСТАЕТСЯ

CALL OF DUTY[®] 4

MODERN WARFARE[™]



ACTIVISION

Infinity
world

N
GAMES

PC
DVD
ROM

NINTENDO DS

© Activision Publishing, Inc., 2007. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными товарными знаками компании Activision Publishing, Inc. MODERN WARFARE является товарным знаком компании Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Продукт содержит технологии, лицензированные Microsoft Software (© Technology), ID Technology © ID Software, Inc., 1999-2007. Все прочие товарные знаки и названия принадлежат соответствующим владельцам. По вопросам лицензирования обращайтесь в компанию ООО «Дандей» (дистрибуция), 115035 г. Москва, Ковалевская наб., д. 40-42, стр. 3 пом. 10/11, тел./факс: (495) 933-07-26, e-mail: sales@ds.dandy.ru, www.ds.dandy.ru. Единственный представитель на территории России: компания «Дандей», тел.: 8 (800) 336-73-73, 8 (495) 31-73-73, e-mail: sales@odysey.ru, www.odysey.ru.

РЕКЛАМА



ВЕРДИКТ

E-MAIL: PVEBRIK@RSBGROMANIA.RU

Гиннар Фаткулов

ЖАНР Экшен

SPIDER-MAN

FRIEND OR FOE

Spider-Man: Friend or Foe окончательно закрепляет закономерность, установленную после рецензирования **Ultimate Spider-Man** и **Marvel: Ultimate Alliance**. Закономерность следующая: если игра о Человеке-пауке делается не по фильму, то не можно играть, не морщась.

Человек-паук — локомотивный супергерой торгового дома Marvel. Его способность летать на паутине — настоящая находка для геймдизайнера. Все предыдущие Spider-Man-игры можно было обоснованно корить, выставя им внушительный список претензий. Но все они обладали важнейшим достоинством: когда Паук взмывал на паутине над городом, живот очень естественно сводило, совсем как на большой высоте. Так вот, в Spider-Man: Friend or Foe полетов на паутине... нет! Человек-паук здесь даже по стенам ползать не умеет.

Означенные способности ему неожиданно оказались ни к чему. Все, что требуется от героя, — лупцевать врагов всевозможными способами, предвзвешенно изваяв в паутине. В этом, несомненно, благодарном деле ему помогают давние друзья или не менее давние враги. Доктор Октупус,

Скорпион, Гари Осборн на хобборде погубившего папы, доктор Курт Коннорс в облике ящерицы, Веном и даже — внимание, кроссовер! — Блейд (тот самый темнокорый вампир-полукровка). Всего в паре к Питеру Паркеру напришивается 13 супергероев.

Что же заставило примириться с заклятыми врагами? Естественно, общий противник. Друзья сами примкнут к нам, а рекрутирование неприятеля выглядит примерно следующим образом. Привычными движениями расправившись с очередным боссом, Паук сбивает с его головы гипнотический медальон, тот выходит из транса и моментально заявляет что-то вроде: «Это что же, я хотел убить тебя под гипнозом, а не по своей воле, как обычно?! Покажи того мерзавца, который сделал со мной такое!» И все, добро пожаловать в органы.

Практически все этапы проходят вдвоем, помощник либо отдан под управление компьютера, либо за него играет ваш друг (без геймпада устроить такие посиделки невозможно — места на клавиатуре не хватит). Выбор напарника происходит в промежутке между этапами.

Уровни абсолютно линейны и только на первый взгляд кажутся

трехмерными. По сути, Friend or Foe устроена как старорежимная двухмерная аркада. Проблема в том, что к такому решению неожиданно оказались не готовы левел-дизайнеры. Несмотря на экзотические декорации (Токио, Трансильвания, Непал и т. п.), спроектированы уровни на «неуд». Например, тут можно встретить пустой зал, посреди которого находится кнопка, открывающая дверь в другое, не менее пустое помещение.

Как и положено плоской аркаде, Friend or Foe требует от вас две вещи: месить врагов и бегать. Кооперативное прохождение, которое вроде бы является главной достопримечательностью игры, на самом деле никак не обыграно, и единственное, что объединяет вас с напарником, — это враги. Но их всего четыре вида (не считая боссов): маленькие, средние, большие и, представьте себе, огромные.

В промежутках между уровнями ваши герои подвергаются примитивным ангейдам: можно повысить уровень здоровья, увеличить силу удара, запастись аптечками и развить какое-нибудь умение. Способности разделены на три класса: захват паутиной, выстрел и сеть. В каждом из классов

- Категория: Action/Adventure
- Разработчик: Beenox Studios
- Платформа: PS2, PS3, Xbox 360, Wii
- Серия: Spider-Man
- Жанр: Экшен
- Сайт игры: <http://spiderman-friend-or-foe.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.6 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

есть несколько доступных, скажем так, «заклинаний». Одни повышают урон от взрыва мелких монстров (их можно ловить и кидать, как гранату), другие позволяют сбивать с ног врагов среднего размера и начинать их ядом, третьи дают возможность ослабить крупных противников. Индивидуальный подход к каждому врагу почти придает скваткам осмысленности, но о какой-то витной и разнообразной тактике речи, конечно, не идет.

■ ■ ■

Friend or Foe, безусловно, не дотягивает до уровня Ultimate Spider-Man, но по качеству исполнения выше, чем соответствующие игровые приложения к билету в кино. Все это, впрочем, не значит, что в Friend or Foe непременно стоит играть. Просто имейте в виду, что специфический жанр паучных приключений тоже не стоит на месте. ■



Самый простой способ погибнуть — увлечься избиванием очередного монстра и шагнуть в пропасть следом за ним.



Ежегодная драка с Рино в этот раз вышла особенно сложной.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Friend or Foe — не самое плохое интерактивное представление паучных приключений, но и далеко не самое увлекательное. Ultimate Spider-Man все еще лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0
ГРАФИКА ★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

РЕКЛАМА

ВРЕМЯ – ТВОЕ АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ

TIME SHIFT

УПРАВЛЯЯ ВРЕМЕНЕМ



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD ROM

www.timeshiftgame.com



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way it's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.



ВЕРДИКТ

Стелан Мачулин

E-MAIL: PVEPRIN@GAMEMANIA.RU

ЖАНР

Покровная стратегия

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Всего полтора года назад силами Nival Interactive и Ubisoft состоялось перерождение любимого всеми сериала **Might and Magic**. За сравнительно короткое время знаменитая вселенная приросла великолепным экшеном **Dark Messiah of Might and Magic** и дополнением **Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера**. Эти совершенно разные, казалось бы, игры на самом деле сшиты единой сюжетной нитью, а в каждой новой истории задействованы знакомые персонажи. Так вот, спешим сообщить, что эпическая история идет к своему логическому завершению и новоиспеченный аддон «Повелители Орды» призван поставить в ней точку.

Несмотря на то что дополнение не требует от вас наличия оригинальных «Героев меча и

магии 5», начинать знакомство с миром **Might and Magic** с «Повелителей Орды» не стоит. Впервые, незнакомому со сценарными хитростями игроку новая история покажется бесмыслицей. Тут постоянно мелькают фигуры прошлых частей, а в самый неожиданный момент на сцену и вовсе выходит коварный Арантир, дебютировавший в **Dark Messiah of Might and Magic**. Понять его мотивы и стремления, а также оценить, так сказать, целостность образа смогут только те, кто прошел соответствующую игру. Во-вторых, уровень сложности аддона рассчитан на опытных игроков. Каждая из 15 миссий (они разбиты на три сюжетные кампании) — это вызов вашим талантам стратега и управленца. На старте практически каждого уронея вы находитесь в весьма

цекотливом положении: кругом враги, ресурсов нет, города еще только предстоит захватить, а войск до обидного мало. Практически каждый ход в этой ситуации видится чуть ли не судьбоносным решением — как показывает практика, допустить хотя бы одну ошибку, скорее всего, придется переигрывать всю миссию. Таким довольно пугающим балансом авторы на самом деле четко дают понять, что «Владыки Севера» рассчитаны исключительно на ортодоксальных поклонников серии.

Для них же разработчики приготовили еще один конфликт — новую сторону конфликта — Орду. Суровые воины, облаченные в звериные шкуры, с первых минут внушают уважение. В их рядах сражаются и трусливые, но многочисленные гоблины, и ярые кентавры-стрелки, и гигантские тролли, вооруженные внушительными дубинами, и виверны. Все существа, как и положено, обладают уникальными умениями. Так, кентавры при приближении противника отбегают на безопасное для стрельбы расстояние, грозные убийцы наносят два удара подряд, а гоблины, получив ранение, в спешке убегают подальше.

Кроме того, у Орды интересная боевая система, базирующаяся на ярости. Смысл вот в чем: у каждого подразделения есть показатель гнева, который повышается, когда отряд успешно атакует, и понижается, если подразделение получает по голове. Когда уровень ярости доходит до критической отметки, солдаты тотчас становятся не ведующими

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Nival Interactive
- Издатель в России: Nival Interactive
- Платформа: PC
- Сериал: Heroes of Might and Magic
- Мультиплеер: Да
- Интернет: Да
- Хит-сит: Да
- Оформление: Да
- Оригинал: Да
- Сайт игры: www.nival.com/heroes_5_ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ми страха берсеркерами, получающими бонусы к защите и атаке. Благодаря такому подходу сражения стали более вдумчивыми, а чтобы получить упомянутые бонусы, приходится буквально жонглировать войсками, создавая ситуации, когда враг получает максимум ударов, а ваши подчиненные остаются беззащитными.

■ ■ ■

Главная проблема «Повелителей Орды» состоит в том, что новая раса и ее уникальная система боя — единственное серьезное добавление. Все остальное — мелочи, которые можно разглядеть разве что под микроскопом. Теперь можно приносить в жертву некоему божеству существ из армии, за что герои награждаются опытом, появилась возможность поджигать на карте строения, появились новые артефакты и свежие комплекты брони. Но по гамбургскому счету все это — содержимое какого-нибудь бесплатного патча. Перед нами все же пять «Героев» полупотраговой выдержки.

Очевидно, что целевая аудитория дополнения — это те, кто уже прошел две предыдущие части и видел финал **Dark Messiah of Might and Magic**. Если в вашем послужном списке не значатся подобные игры, «Повелителей Орды» лучше обойти стороной. Иначе нашу финальную оценку можно не понять. ■



Войска Орды не отличаются выдающимися боевыми показателями, но если впадут в ярость, тут уж только держись.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Строгий и нетерпеливый к новичкам аддон, рассчитанный исключительно на тех, кто крепко подсел на «геройский» сериал и ждет узнать окончание истории.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА
★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Акелла



ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



**НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?**

**ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!**

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:

WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU

WWW.AKELLA.RU

WWW.AKELLA.COM



М.Видео

Настро Video!

ACTION-RTS

www.akella.com

**PhysX[®]
ageia**



© 2007 "Ice Hill", © 2007 "PhysX Ageia"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 362-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdgamed.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 362-4614, order@akella.ru Санкт-Петербург, (812) 292-49-65, akella@mgd-press.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanov@akella.com
Екатеринбург, (343) 287-34-42, akellabk@sky.ru

Приглашаем на Ураган: "Мультиплеер" - www.mutibattle.com.ua
Филиал ООО "Портал Намного" в Санкт-Петербурге (интернет-магазин) по адресу: магазин
компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



РЕКЛАМА



ВЕРДИКТ

Стасян Чечулин

E-MAIL: RVERBIRI@RSBGROMANIA.RO

ЖАНР

Стратегия в реальном времени

AGE OF EMPIRES 3

THE ASIAN DYNASTIES



Пока Ensemble Studios занят **Halo Wars**, второй по счету аддон к **Age of Empires 3** доверили **Big Huge Games** (на их боевом счету стратегии **Rise of Nations** и **Rise of Legends**). Увы, это не то чтобы сильно сказалось на внутреннем устройстве игры. **The Asian Dynasties** — все та же **Age of Empires 3**, снабженная точечными изменениями и стремительно сменяющей графикой.

В первую очередь познакомиться с тремя новыми государствами. На этот раз предлагается взять под свой контроль Японию, Китай и Индию. В отличие от оригинальной игры и дополнения **The WarChiefs**, где рассказывалась душераздирающая история семьи Близов и их родственников до пятого колена, **Big Huge Games** сочинили три не связанных между собой кампании.

Сперва мы оказываемся в феодальной Японии XVI века и ведем крошечную войну на стороне Токугавы, затем влетаем в шкуру капитана китайского торго-

вого корабля и путешествуем по миру, а заканчивается турне в Индии 1856 года, где мы в роли лейтенанта британского пехотного корпуса водим дружбу со слонами. Каждая кампания состоит из пяти скоротечных миссий и десятка нудных роликов, так что пройти **The Asian Dynasties** можно за несколько часов. Если, конечно, не заснете в процессах.

Азиатская направленность аддона оказалась главным образом на механике развития поселения. Во-первых, в дополнение к трем старым ресурсам (еда, золото, дерево) добавился так называемый «экспорт». Очки экспорта генерируются постоянно и нужны для того, чтобы заказывать особо сильные солдат из Европы. Построив в деревне посольство и заключив договор с одной из стран, можно закупать пушки, открывать филиалы европейских банков или строить кузницы, где изучаются особо прочные алгебры для армии.

Во-вторых, изменился процесс перехода из одной эпохи в другую.

Если раньше требовалось набрать необходимое количество ресурсов, а потом провести исследования в городском центре, то теперь придется строить чудо света. Выбор богатый: японцы могут сплавить гигантского Будды или удивить мир Золотым Дворцом, индийцы возводят крепость Акбарабад и Тадж-Махал. У каждой нации в запасе по шесть чудес на выбор.

Немного изменилась система сбора ресурсов. Теперь все гражданские дома производят всю ту же еду, золото и дерево, причем (что удобно) вы можете на лету менять специализацию домов, ощутимо повышая приток необходимых ресурсов.

Несмотря на приличный список изменений, никаких внятных свершений не произошло. Новые возможности просто подчеркивают азиатскую направленность аддона, создавая необходимую атмосферу, а вот механика осталась нетронутой. Участвовать в одной и той же постановке третий год подряд, открывая говоря, утомило. Если раньше по прериям носились безумные индейцы и ковбои, то теперь вот под цветущей саку-

рой выясняют отношения ниндзя и самураи. Смена визуального ряда — это, безусловно, прекрасно, но хочется более существенных изменений.

Кроме того, не покидает ощущение, что сюжетные кампании сделаны на колени. Подавляющее большинство миссий требует от вас побеждать до вражеской базы и передать там все огно. И так всю дорогу, без сюрпризов. К тому же карты маленькие, а компьютер играет словно двоичник. Дополнение, очевидно, рассчитано на ценителей оригинальной **Age of Empires 3**, но уровень сложности тут такой, что не задумывается даже человек, вчера увидевший жанр RTS. В сторону хочется заметить, что стремительно падающий уровень сложности — это, похоже, новый RTS-тренд.

Big Huge Games и **Ensemble Studios** стоит поучиться делать дополнения к собственным играм у коллег из **Relic**. У тех каждый аддон с легкостью можно принять за новую игру. Если вы вдруг соскучились по миру **Age of Empires 3**, то за **The Asian Dynasties** вполне можно скоротать время. С другой стороны, если меланхолично пройдете мимо — не потеряете ровным счетом ничего.



По современным меркам сражениям уже ощутимо недостает зрелищности и масштаба.



Десяток быстрых ниндзя могут обратить в бегство даже большой отряд противника.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

The Asian Dynasties — это все та же **Age of Empires 3**, только с серьезной поправкой на азиатскую тематику. Играть, разумеется, можно, но совершенно необязательно.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

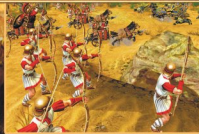
ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ

«ПАРТА»

СУДЬБА ЭЛЛАДЫ



Гибель великой Эллады в продолжении одной из лучших
отечественных RTS «Войны древности: Спарта»



© 2007 - World Forge Ltd. All rights reserved. © 2007 - Руссобит-Паблшинг. Все права защищены. Отдел продаж:
office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 867-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru; а также на форуме сайта - Руссобит-М: www.russobit-m.ru/forums/



ВЕРДИКТ

Стален Мечулин

E-MAIL: PVEBIRI@RSBGROMANIA.RO

ЖАНР Стратегия

XIII ВЕК

СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

Украины из **Unicorn Games** дебютировали очень не вовремя. Мы еще не отдышались после великопленной **Medieval 2: Total War — Kingdoms**, а тут как раз «XIII век: Слава или смерть», где практически то же самое, только уровнем существенно ниже.

Хотя на первый взгляд все вроде бы неплохо. Разработчики сконструировали три десятка исторических сражений и приготовили пять фракций — англичан, французов, немцев, монголов и, что особенно приятно, русских. Каждая кампания разбита на пять сражений. Так, например, став во главе русского войства, можно принять участие в знаменитом Ледовом побоище, а играя

за англичан, сразиться при Фолкере с буйными шотландцами.

Сражения в кампаниях между собой никак не связаны, армии из миссии в миссию не переходят, и все, что от вас требуется, — любыми удобными способами выиграть бой. Даже если для этого потребуется угробить всю армию, а полководец погибнет под ударами вражеских мечей. Никакой макростратегической нагрузки «XIII век» не несет — мы последовательно участвуем в заранее написанных постановках.

На самом деле этот правильный с точки зрения сохранения истории подход нанес ощутимый удар по увлекательности происходящего. Когда за тебя уже все

делано и остается только передвигать солдатики, испаряется хрупкое чувство причастности к великому, которое блестяще транслирует **Medieval 2**. Если там мы самолично выбирали место боя, формировали армии, пестовали главнокомандующих и вершили судьбы мира, то в «XIII веке» остались лишь тягучие, как деготь, битвы. Обещанные взамен знаменитости вроде Александра Невского или Даниила Галицкого ситуацию никак не улучшают. Все местные селебрити — это молчаливые мужички, облаченные в глухие доспехи, и от прочих солдат их можно отличить разве что по надписям.

Между тем механика сражений почти полностью скопирована с **Medieval 2**. Только теперь перед боем не нужно расставлять войска, а каждое подразделение обладает пугающим количеством характеристик. Учитываются все: прикрыты ли фланги и тылы, рельеф местности, где расположен отряд, формация подразделения и т.д. По идее, нам необходимо внимательно отслеживать все эти показатели, на лету принимать верные решения — лучников ставить на вершинах холмов, кавалерию выпускать в поля, пехоту отправлять на болота.

На деле же битвы получаются скомканными. В первую очередь, удручают размеры карт. Сближение с врагом происходит стремительно, из-за чего толково расположить солдат удается не всегда. Во-вторых, компьютер не семи пядей во лбу, так что проще всего сразу уйти в глухую оборону, разнести бездумно атакующую кавалерию, а затем спокойно добить пехоту. Иногда, правда, враг сам сидит в защите. В этом случае складывается еще более смешная ситуация — достаточно профецировать конницей рядом с окопавшимся отрядом, и тот свирепеет, разваливает защитный строй и устремляется в погоню. Остается точечным ударом разбить безумцев.



Кавалерия в игре ведет себя достоверно — пробивает отряды врага насквозь и даже обладает инерцией.



К земле камеру лучше не приближать. Смотреть, как слабо анимированные, косовские солдаты обмениваются ударами, нет никаких сил.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Суповый набор из трех десятков исторических сражений, стабильно вызывающих зевоту. **Medieval 2** может стать сложной — конкурентов по-прежнему нет.

■ ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

■ ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

■ ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

■ ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

■ Календарь

1С

■ Разработчик

Unicorn Games Studio

■ Платформа

Medieval 2: Total War

■ Мультиплеер

■ Интернет

■ Локальная сеть

■ Количество дисков

Один DVD

■ Сайт игры

<http://www.1c.ru/xlcentury>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2.4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Чтобы хоть как-то усложнить нам жизнь, разработчики пошли на примитивный шаг, выдав противнику в два раза больше войск. При таком раскладе, конечно, трудно бросить всех солдат в атаку не получая при этом желаний.

Внешность «XIII века» вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, приличная детализация юнитов, неплохие вода и деревья, с другой — дурная анимация, которая заставляет плакать. Мало того, что во время рукопашной происходит невятная мельтешение, так еще и движение солдат состоит из одного удара и пары стоков. Хотя вот художники как раз постарались: нарисовали сотни уникальных гербов, соорудили непохожих друг на друга бойцов, а русских воинов несообразным глазом можно отличить от их немецких коллег.

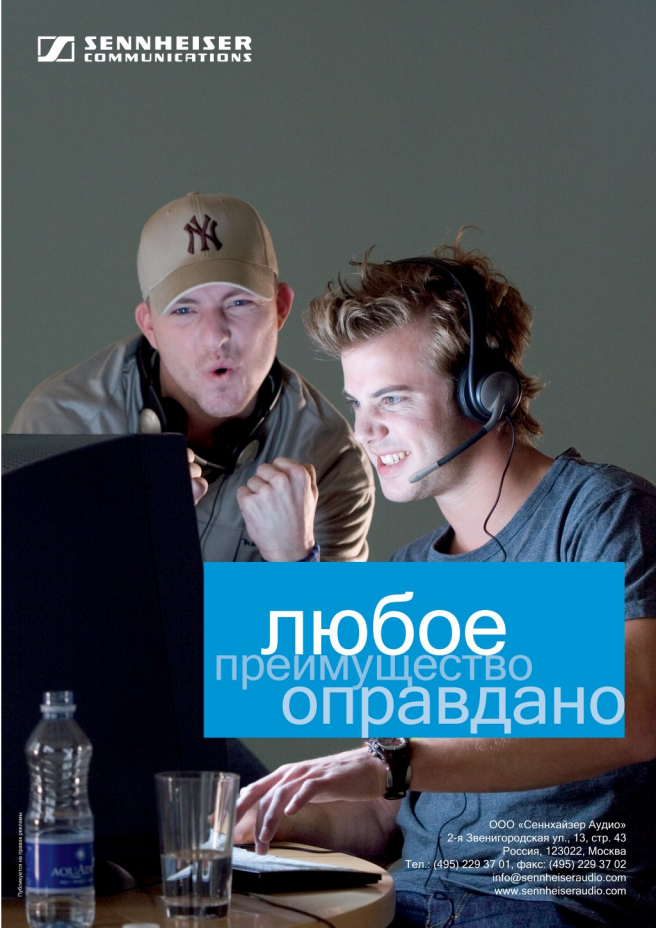
■ ■ ■

Главная беда «XIII века» в том, что, несмотря на ряд достоинств (точно воссозданная историческая обстановка, занятная геральдика), играть все равно чудовищно скучно. Тут нет ни шоу-элементов, ни внятной тактики. Битвы выигрываются парой отработанных приемов, а зрелищные бой и красивые кадры остались за бортом. Симулятор и небрежность, с которой авторы подошли к текстам. Здесь постоянно проскакивают вопиющие опечатки, а шотландская область Фолкер отчего-то упорно называется «Фалирком». Что становится с «XIII веком» после выхода **Empire: Total War**, страшно даже представить. ■

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



любое
преимущество
оправдано

ООО «Сеннхайзер Аудио»
2-я Звенигородская ул., 13, стр. 43
Россия, 123022, Москва
Тел.: (495) 229 37 01, факс: (495) 229 37 02
info@sennheiseraudio.com
www.sennheiseraudio.com



ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



Глядя на «Трудно быть богом», становится мучительно жаль тех лет, что отечественные разработчики потратили на создание оригинальных ролевых игр с псевдославянским колоритом. Что, спрашивается, мешало раньше обратиться к творчеству братьев Стругацких?

Долгие годы русские RPG страдали от отсутствия вменяемых сюжетов, литературных диалогов и ярких образов. Но очень удачно выстроились предпосылки. Сначала интерес к Стругацким подстегнул «Сталкер», затем Федор Бондарчук взялся экранизировать их «Обитаемый остров», и, наконец, Алексей Герман («Хрусталье, машины») недавно закончил съемки одноименного фильма (с Леонидом, представьте, Ярмолюком).

Тут все и закрутилось. Сюжет «Трудно быть богом» иде-

ально подходит для вдумчивой ролевой игры: история Руматы Эсторского, агента Земли на далекой планете, сосредоточена на характерах, на внутреннем напряжении. Здесь — море грустной иронии, глубокого антиутолитарного смысла и скрытой работы под прикрытием (герой постоянно примеряет чужие личности). Ну и, конечно, это просто кладезь ярких образов и цитек выражений, которые пошли в народ. «Почему бы трем благородным донам не зайтить/выпить/сыграть в кости?» — это отсюда.

Делать на таком материале очередной Diablo-клон было бы расточительством, поэтому игра сосредоточена на сюжете, на персонажах и диалогах. Румата и антиутолитарный смысл уступили место абсургу, плутающему в сетях детективной интриги: кто же эти боги, которые все видят, но сделать ничего не хо-

тят, откуда пришли и где их технологи? Замена не равноценная, но, как оказалось, жизнеспособная. Первая половина игры проходит на ур: «Златогорье», по итогам все-таки научились конструировать внятный мир. Сюжет вполне интригует, из книги перекопала фирменная ирония и некоторые колоритные образы во главе с доном Тамоз и бароном Пампой.

При этом сценаристы демонстрируют умение изысканно увязывать знакомые имена и события со своим видением того, что было после отправки Руматы на Землю. Кое-где они и вовсе работают чуть ли не на уровне оригинала. Так, героя периодически является его альтер-эго, диалоги с которым остроумны, в них есть мысль, игра ума и цепкие наблюдения.

Но главное — работает возможность менять личности, выступая в зависимости от ситуации в образе вора, монаха, «благородного дона», наемника, серого штурмовика или солдата арканской республики. Это позволяет не только избежать лишнего проблем на дорогах и посещать территории, которые контролируют представители той или иной группы, но и по-разному решать задания. Вариантов множество: можно грубо схватиться с вором-аристократом в образе наемника, но тогда не избежать проблем с его родственниками, поэтому лучше надеть изысканный камзол и завязать тому в лицо: «Не вижу причин, почему бы двум благородным донам не устроить дуэль?».

Ряд квестов доступен для лиц в определенной одежде:

■ Издатели	Akella
■ Разработчик	Burst ST
■ Платформа	■ Серия «Волгарь»
■ The Bard's Tale	■ Музыка
■ Мьюзикбокс	■ Оценки
■ Оценки	■ Сайт игры
■ Сайт игры	http://the.akella.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

других будут игнорировать или бить. Ко всему прочему есть параметр «Дипломатия», который позволяет, независимо от внешнего вида, убеждать собеседников в своей правоте, экономя деньги и здоровье.

Ролевая и боевая системы в этой ситуации играют прикладную роль: их задача не мешать. Тут все лаконично, почти примитивно, но функционально: пара ключевых параметров, плюс несколько эффективных спецудов для различных типов холодного оружия. Плюс огнестрельное оружие и техника землян, а также лошади, которые не слишком удобны в управлении, но весьма эффективны.



Вся эта конструкция завернута в приятную, богатую деталями картинку и совершенно недурно озвучена. «Аллулуй!» и «Выбор редакции»? Не слышите. Запала сценаристов до конца не хватило: интрига в итоге оборачивается очередной банальщиной со склада ролевых штампов, которая никак не вяжется с духом книги. Обретенная было свобода испаряется, а увлекательные квесты во второй половине игры чередуются с унылыми поточными забегами по густонаселенным, но скучным локациям. Не радует также отвратительная оптимизация движка (загрузки могут длиться по 10 минут), ляпы в озвучке и редкие, но меткие программные ошибки. В общем, приход большой русской RPG снова откладывается, но прогресс налицо. ■



Боевая система чрезвычайно комфортна: выносливость тратится на удары и практически мгновенно восстанавливается в блоке, который герой может держать вечно.

РЕЙТИНГ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественная ролевая игра с передвижением, автором которой для полноценного триумфа не хватило то ли времени, то ли изобретательности и последовательности.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

ВОЙНЫ ДРЕНДЖИНОВ

★★★ ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ ★★★

100%

GAMESPY

97%

GAMING NEXUS

90%

IGN

95%

UNDERGROUND
ONLINE

94%

NEXT LEVEL
GAMING

90%

СТРАНА ИГР

88%

ABSOLUTE GAMES

91%

GAMESPOT

90%

ЛКИ

85%

PC ИГРЫ

95%

PC GAME WORLD

85%

ИГРОМАНИЯ

95%

GAME VORTEX

100%

GOTNEXT

95%

GAMERS' TEMPLE

90%

PC GAMER

**ЭЙ, ЗЕМЛЯНИН,
КОНЧАЙ ЖРАТЬ ВОДКУ!**

**ИДИ НА ФРОНТ
ДРЕНДЖИНАМ РВАТЬ ГЛОТКУ!**



ВЕРДИКТ

Владимир Крашенин

E-MAIL: RUVERIN.RS@GMAIL.RU

ЖАНР

Футбольный менеджер

FOOTBALL MANAGER 2008



Диспозиция на поле футбольных менеджеров за прошедший год мало изменилась: FIFA Manager от Electronic Arts по-прежнему является более дорогим и зрелищным вариантом, а Football Manager от SEGA/Sports Interactive — самым реалистичным. На повестке дня — новый, 2008-й сезон битвы за игроков.

Первое, что привлекает внимание после запуска Football Manager 2008, — изменившийся интерфейс. Ничего принципиально нового дизайнеры не придумали, и все вроде бы находится на прежних местах, но ориентироваться среди многочисленных пунктов в основном меню стало чуть проще. Разделы новостей, тренировок и тактики остались без изменений: приходится читать свежие новости, знакомиться с отчетами помощников, дозировать физическую нагрузку на игроков, изучать таблицы с многочисленными показателями, выбирать одну из пары десятков предложенных схем расстановки футболистов на поле или придумывать свою. При этом нельзя забывать продвигать контракты с ключевыми игроками, искать талантливых новичков, по-

стоянно выполнять пожелания совета директоров и отвечать на каверзные вопросы журналистов. В общем, забот хватает.

Профессиональный клуб состоит из основной, молодежной и юношеской команд. Итого под вашим руководством находится больше полутопта человек. Успешить за каждым практически невозможно, поэтому практичнее всего можно поручить опытным помощникам.

Разработчики не спешат переходить на полностью трехмерную графику — во время трансляций матчей по полю все еще бегают абстрактные кругляшки, символизирующие футболистов и судей. По сравнению с прошлым эпизодом сериала физики, правда, ведут себя намного реалистичней. Раньше чуть ли не каждый второй полузащитник замешлого клуба из второго английского дивизиона одним кинжальным пасом отрезал половину команды соперника, а теперь это способны сделать только звезды с высоким уровнем мастерства (например, Роналдиньо). Плюс, вратари намного чаще покидают штрафную площадь, чтобы исправить ошибки зазевавшихся защитников.

Если вы будете руководить командой в течение нескольких сезонов, то наверняка заметите, как меняются лица игроков молодежного состава: мальчонки постепенно превращаются в юношей, а затем — в окрепших молодых мужчин. Это на самом деле гораздо более важное нововведение, чем может показаться: посмотрите, как за два последних года повзрослел форвард «Ливерпуля» Питер Крауч.

Многие производители спортивных игр из года в год подходят к моделированию российского чемпионата спустя рукава. Football Manager 2008 является в этом смысле приятным исключением: в игре представлена отечественная премьер-лига и первый дивизион. От англичан не ускользнула ни одна сколько-нибудь существенная деталь: имена футболистов, даты рождения, сроки и суммы контрактов — все соответствует действительности. Например, Sports Interactive в курсе, что в этом году подходит к концу соглашение Дмитрия Торбинского с московским «Спартак» и что со следующего сезона он может бесплатно перейти в любую другую команду.

- Издатели
SEGA
- Разработчик
Sports Interactive
- Платформа
Football Manager 2007
- Мультиплеер
- Локальная сеть
- Объем
Одна CD
- Сайт игры
wwwFootballmanager.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео

Можно поспорить по поводу оценки умений тех или иных футболистов. Например, показатели Романа Павлюченко кажутся нам заниженными. Надеемся, в одном из патчей разработчики набросят ему несколько дополнительных баллов и поднимут трансферную стоимость с 3 200 000 фунтов стерлингов хотя бы до пяти. Но самыми серьезным замечанием является то, что некоторые ярко выраженные пристрастия одинаково хорошо быт обобщены нагами. На этом список претензий исчерпывается.

■ ■ ■

Football Manager образца 2008 года доводит текущую концепцию до абсолюта: — это по-прежнему самая полная и самая актуальная футбольная база данных. Sports Interactive явно отточили форму до совершенства — интересно узнать, как они поведут себя в следующем году. ■



В центре полузащиты «Барселоны» действует магический трюг-улов.



3 200 000 фунтов стерлингов за нападающего сборной — это очень мало.

РЕИНГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Больше десяти лет Sports Interactive показывает всему миру, как надо делать реалистичные футбольные менеджеры. На данный год не стал исключением — Football Manager 2008 вышел из всех ожиданий. Для полного счастья остается подтянуть звуковое сопровождение и перейти на трехмерный движок.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Зло породило зло...
...оно же его и похоронит.

RAINKILLER

ПЕРЕДОЗИРОВКА



© 2007 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Certified on XPS 720 & MT710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. © 1999-2007. Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo™ and © IEMA 2007. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «РуссОбит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Одним продаж: (495) 611-10-11, 807-19-61; office@russobit-m.ru; technical@russobit-m.ru; support@russobit-m.ru; а также на форуме сайта «РуссОбит-М»: www.russobit-m.ru/forum/

DEAMCATCHER

JoWood



ВЕРДИКТ

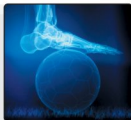
Владимир Крошчин

E-MAIL: PVR@RUS.GROMAN.RU

ЖАНР

Футбольный менеджер

FIFA MANAGER 08



Так получилось, что в рейтинге самых лучших футбольных менеджеров **FIFA Manager** (до 2005 года сериал назывался **Total Club Manager**) никогда не поднимался выше второго места. До 2004 года за главного был **Championship Manager**. После того как **Sports Interactive** рассталась с **Eidos Interactive** и перебралась под крыло издательства **Sega**, на первое место стремительно взлетел их же **Football Manager**. В этом году расставонок сил, похоже, не изменится.

FIFA Manager 08 продолжает развивать выбранное еще в прошлом году направление. В самом начале вы выбираете один из нескольких вариантов игры. Можно сосредоточиться исключительно на клубе или параллельно тренировать сборную какой-нибудь страны. В режиме карьеры не получится сразу же возглавить известную команду — придется начинать путь к славе во второй английской лиге. А те, кто создаст с нуля собственную команду, так и вовсе начинают с любительского уровня. О Лиге

чемпионов сразу можно даже не мечтать — несколько лет (виртуальных) уходит только на то, чтобы пробиться в высший дивизион.

Советуем обратить внимание на строку «Отображать общий уровень игроков». Если вы поставите напротив нее галочку, то в различных таблицах всякий раз будет указываться рейтинг футболиста в зависимости от выбранной позиции на поле (например, **Ренат Сабитов** из московского «Спартака» одинаково хорош в роли правого защитника, правого вингера и опорного хавбека). В противном случае вам придется сопоставлять около двух десятков параметров (дриблинг, скорость, точность и сила удара, умение отдавать пасы и так далее) и прикидывать, где от игрока будет больше пользы: в полузащите или в нападении, на правом фланге, на левом или в центре.

На этом блуждании по главному меню не заканчивается. Надо потратить пару-тройку минут на заполнение профайла менеджера. Помимо стандарт-

ного набора из фамилии, имени, возраста, национальности и прочих обыденных показателей, требуют известить о своем семейном статусе: женат/холост, дети. Довольно забавно выглядит вариант с однополым браком. Интересно, как бы отреагировали игроки из «Манчестер Юнайтед», если бы сэр **Алекс Фергюссон** состоял в отношениях с мужчиной?

Разработчики значительно расширили статистическую базу данных. В списке доступных чемпионатов есть такая экзотика, как первенства Китая, Коста-Рики, Кипра, Египта, Индии, Саудовской Аравии и даже Объединенных Арабских Эмиратов. Только имена всех игроков там вымышленные. Россия представлена премьер-лигой и первым дивизионом. Реальному положению дел соответствуют лишь составы команд. На тренерской скамейке ЦСКА сидит некий Кушар Касиков, а ФК «Москва» руководит загадочный господин Рустем (именно Рустем, а не Рустам) Захаров. Суммы и сроки контрактов взяты с потолка. Последние месяцы в отечественной спортивной прессе только и делали, что обсуждали переход **Дмитрия Торбинского** в московский «Локомотив». В этом году у полузащитника «Спартака» истекает срок действия контракта и он

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Bright Future
- Платформа:
 - FIFA Manager 07
 - Football Manager 2008
 - Microsoft Windows
 - Net-soft
 - Xbox
 - Open DVD
 - Сайт игры: www.fifa-manager.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.3 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

собирается перебраться к железнодорожникам в качестве «свободного агента». В **FIFA Manager 08** Дмитрий связан обязательствами с красно-белыми до 30 июня 2009 года. Виртуальному **Андрею Аршавину** платят в месяц лишь \$40 тыс., хотя в реальной жизни звезда питерского «Зенита» получает в год около \$2 млн. В **Bright Future** полагают, что в нашей стране действует общепринятый европейский календарь: летом команды проходят предсезонный сбор, участвуют в предарьерных раундах еврокубков и только потом начинают играть матчи чемпионата.

■ ■ ■

В смысле реализма **FIFA Manager 08** по всем статьям проигрывает последнему эпизоду **Football Manager**. Зато в колоде немецких разработчиков есть две козырные карты. Первая — отличное звуковое сопровождение. Вторая — доставшийся по наследству от **FIFA 06** графический движок. Во время полностью трехмерных трансляций матчей можно самому управлять одним полем игроком своей команды. Все действия футболистов фиксируются уникальной программой **Match Analysis Tool**: вы можете подробно разобрать тот или иной момент на двухмерном макете. Для тех, кто не хочет смотреть на бегающих по полю полигональных человечков, предусмотрен классический текстовый режим и малосодержательная видеотрансляция. ■



Трехмерные трансляции смотрятся чуть ли не лучше, чем в **FIFA 06**.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Идеальная покупка для тех, кто собирается играть для себя жанр футбольных менеджеров. Интерфейс, графика и звук — идеальны. Однако положение тотального кризиса грозит за **Football Manager 2008**.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



FIFA 08



www.electronicarts.ru

[illegible]


ВЕРДИКТ

Олег Станиславский

E-MAIL: PVEPRIN.RS@GROMAN.RU

ЖАНР
Квест

SAM & MAX: SEASON 2

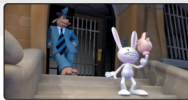
ICE STATION SANTA

Как и обещали, **Sam & Max**, самый удачный на сегодня прецедент в истории эпизодических игр, возвращается со вторым сезоном. Про первые шесть серий, их сюжет, историю, героев и структуру мы рассказали, кажется, все, что можно. Главная на момент окончания шестого эпизода претензия заключалась в том, что ежемесячные порции отличались друг от друга разве что сюжетом. Ситуации, устройство, механика — все это **Telltale Games** аккуратно перекладывали из одной игры в другую, рассказывая каждый раз новую историю. С другой стороны, ежемесячный график позволял им моментально реагировать на критику, так что к концу сезона разнообразных игровых ситуаций стало побольше, а задачи — поразнообразней. **Sam and Max: Season 2 — Ice Station Santa** мы запускали, сгорая от любопытства: очень уж интересно, что **Telltale** решили сделать с собственной схемой. Как вышло, ничего.

Ice Station Santa — классическая (спустя целый сезон так, наверное, можно говорить) серия **Sam & Max**. Диалоги, графика, дизайн, структура — все на месте. Даже интерфейс, и тот никуда не делся. Это, в общем,

не то чтобы катастрофа, потому что от первого сезона классный отряд «Игромани» находится в экзальтированном восторге. Но от квеста, производственная система которого явно налажена, хотелось больше, чем еще один анекдот.

Лучше, что тут есть, — вступление, где три компьютера (аркадная машина, автоответчик и осциллограф) предлагают настроить графику и звук. В этот момент мы было решили, что **Telltale** перебрали по кирпичу всю игру, но нет. Это так, интермедия. Вместе с гомерически смешными настройками имеется также tutorial, то есть обучающий режим. Ну, не знаем. В первых, квест — самый традиционный жанр в мире, и не очень понятно, кого тут надо учить. Во вторых, режим этот не то чтобы объясняет смысл и внутреннюю логику жанра. На примере головоломки из первого эпизода первого сезона **Sam & Max** объясняют элементарные вещи — как перемещать персонажа, где находится инвентарь, как им пользоваться. Этот пример идеально характеризует **Telltale** — они с большим удо-



вольствием используют собственные наработки и делают это при любом удобном случае.

Ну и наконец, главная причина, по которой **Ice Station Santa** пока предлагается считать худшей серией всего предприятия, — это сюжет. История о том, как **Санта** сошел с ума и чуть ли не перестрелял эльфов из автомата, на фоне генеральных сценариев первого сезона выглядит, мягко говоря, слабовато. **Парцелл**, конечно, на автопилоте строчит свои шуточки и обзывает аквариумную рыбку оплотом мирового зла, но **Ice Station Santa** не сравнится ни с одной гениальной пародией прошлого года.

Зато **Telltale** явно восприняли обвинения в излишней легкости как личное оскорбление. **Ice Station Santa** на порядок сложнее любого из эпизодов **Sam & Max** — появились составные головоломки, а в первую же минуту в инвентаре оказывается пистолет, один из которых периодически исчезает. Хорошо это или плохо — сложно сказать. С одной

- Издатели
- Telltale Games
- GameTap
- Разработчик
- Telltale Games
- Платформа
- MS Sam & Max: Season 1
- MS Sam & Max Hit the Road
- Мультимедиа
- Отсутствует
- Объем
- 100 мегабайт через
- www.telltalegames.com
- Сайт игры
- www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

стороны, мы уже свыклись с той мыслью, что головоломки в **Sam & Max** — это такое интерактивное оправдание для шуток **Стива Парцелла**. С другой — **Sam & Max** начали походить на настоящий, большой квест.



Ice Station Santa — не лучший способ познакомиться с перерожденными **Sam & Max**. Если вы с интересом читали наши восторги по поводу первого сезона и вдруг решили ознакомиться, то вас может постигнуть легкое недоумение. Уровень шуток явно не дотягивает до искрометного фреймверка прошлых серий. Вместо покупки **Ice Station Santa** обращайтесь лучше коллекционным российским изданием Season 1. Оно как раз вышло. ■



Вот этот робот — чуть ли не лучшее, что есть во всем эпизоде.



Санта Клаус с автоматом? Ну, не знаем...

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Sam & Max возвращаются со вторым сезоном. Довольно удачно, но без фанатизма.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

★★★★★★★ 7.0

★★★★★★★ 9.0

★★★★★★★ 9.0

★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ
7.0

ХОРОШО

СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ОФИЦЕРЫ

1939 – 1945

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА. ВЕЛИКИЕ ГЕРОИ. ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА.



ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ВКЛЮЧАЕТ:

- Возможность игры за Советский Союз
- 8 карт многопользовательского режима
- Три уровня сложности
- Улучшенный интерфейс
- Оптимизированный движок



© 2007 «GFI». All rights reserved. © 2007 «Руссоби-Паблайтинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссоби-М»: www.russobit-m.ru/forums/

РЕКЛАМА



EXPERIENCE 112



Французская студия Lexis Numerique вот уже несколько лет плодотворно работает в жанре так называемого экспериментального квеста. Используя иллюстрации, Adobe Flash и видео, они рассказывают истории так, как мало кому приходит в голову. Их **In Memoriam** («Игромания» № 11'2004) предлагал посещение в интернете фиктивных сайтов и получение по электронной почте сфабрикованных писем. Аналогичным образом устроена **Missing: Since January** и ее сиквел, **Evidence: The Last Ritual** («Игромания» № 1'2007).

Experience 112, новый проект Lexis Numerique, идет еще дальше. Игра целиком построена на прямом управлении героем посредством манипуляций с камерами видеонаблюдения. Такого, по правде сказать, не было еще нигде.

На борту огромного заброшенного корабля, в одной из кают, просыпается милая (и не очень одетая) девушка Лея Николс. Она мало что помнит и совершенно беспомощна. Ее ангелом-хранителем становится неизвестный персонаж, в образе

которого выступает игрок: он может не только наблюдать за Лей через камеры, но и направлять ее. Мигая лампочками или освещая прожектором дорогу, мы шаг за шагом проводим Лею в новые отсеки и каюты. Где-то, подойдя к нужной точке, она совершит нужное действие сама, а где-то потребуются наше участие. Например, управляя роботами, игрок извлекает карточки доступа из не доступных для героини мест, опускает в воду батискаф и даже синтезирует нужное вещество. Кроме того, мы вводим пароли к закрытым дверям и активируем тем же образом различные устройства. Узнать коды можно из пухлой базы данных, где содержатся личные папки и досье всех участников секретного проекта EDEHN.

Как и в **In Memoriam**, придется изрядно покопаться в залежах разнообразной информации. Частично помогает сама Лея: находя какие-то записки и освежая память, она может сообщить нужные сведения через разбросанные по кораблю коммуникационные панели. Некоторые ключевые цифры или слова можно разглядеть на бумажках или на стенах с помощью зума видеокамеры. Вообще, многие загадки построены именно на использовании различных режимов наблюдения. Так, например, включение телевизора позволит регулировать температуру нагревания нужного вещества.

Результатом вышеозначенных экспериментов являлась игра, общение с которой — совершенно уникальный и крайне достоверный опыт. При всем разнообразии задачек здесь нет ни одного отвлеченного, притянутого за уши паззла. Изначально авторы шли еще дальше — планировалось наделить Лею насто-

- Издатели: Micro Application
- Разработчик: Lexis Numerique
- Платформа: ■ The DeusBox Engine ■ Night Trap
- Мышь/клавиатура: Отсутствует
- Объем: Open DVD
- Сайт игры: www.experience112.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ящими эмоциями. Например, испугавшись, девушка заблится бы в угол, а дальнейшие попытки заставить ее пройти в комнату, скажем, с трупом привели бы к потере взаимодововерия. В релизе (по крайней мере, во французской версии, которую мы рецензируем) такая ситуация ни к чему драматическому не приведет: девушка просто чертыхнется, но никаких выводов относительно игрока не сделает.

Единственное, что отделяет **Experience 112** от звания жанровой революции, — абсолютная линейность происходящего. Здесь есть лишь пара моментов, когда нам действительно дают возможность сделать выбор, но даже в этих случаях работают скрипты, а не сложная психологическая система. Однако и без реальной психологии **Experience 112** поражает — самой идеей, опытом и новизной.

■ ■ ■

Experience 112 — это еще и хоррор, сюжет которого мы специально не раскрываем. Здесь все сделано на высшем уровне: новаторский игровой процесс дополняется качественной (для квеста) картинкой, метким звуковым дизайном, феноменальной проработкой игрового мира и, наконец, шикарно выстроенной атмосферой. Но самое интересное — финал (концовок, кстати, несколько) оставляет пространство для толкований, поэтому у нас есть надежда, что **Experience 112** — это только начало большого и очень правильного эксперимента. ■



Микрокипленые записи постепенно проливают свет на трагические события, постившие членов исследовательской группы проекта EDEHN. Но личность игрока остается загадкой до самого конца.



Наблюдать за Лей можно одновременно на нескольких экранах, управляя камерами вручную или включив автоматическое слежение.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Французский новаторский квест ручной выделки, который пока не реализовал свой потенциал до конца. С нетерпением ждем от Lexis Numerique дальнейшего развития идеи.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА
★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Ritmix

www.ritmixon.ru
www.ritmixonrussia.ru

Товар сертифицирован. Все права защищены.

Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



Ritmix — ритм твоей свободы!



CULPA INNATA



Culpa Innata — долгожданный балласт на душу всех любителей киберпанка. Тех, у кого имена **Филиппа Дика**, **Уильяма Гибсона**, названия **Blade Runner**, **Deus Ex**, **Omikron: The Nomad Soul**, **Anachronox** или, в конце концов, **The Moment of Silence**, вызывают какие-то дивные метаморфозы в мозгу. Отключая от всего окружающего, они включают **Вангелиса**, подходят к окну и с блуждающей задумчивой улыбкой долго смотрят сквозь капли дождя на неоновые вывески ночного мегаполиса.

Блеставший еще несколько лет назад киберпанк (подвид научной фантастики, посвященный самоидентификации человека среди огромных небоскребов, мегакорпораций и прочих синтетических атрибутов будущего мироустройства), сегодня отчетливо переживает не лучшие времена. Главным киберпанк-произведением неизменно считается культовый фильм **Ридли Скотта «Бегущий по лезвию»**. Одноименная игра по нему стала не просто одним из лучших квестов за всю историю индустрии,

но и ролевой моделью для всех последующих приключений в большом неоновом городе.

Турецкая (!) **Culpa Innata** ближе всего именно к **Blade Runner**. Здесь тоже есть детектив, который работает на власть, преследующую свои интересы. Он точно так же получает задание, связанное с теми, кто стал изгойми в «счастливом» будущем: в «Бегущем» это были репликанты, а в **Culpa Innata** — иммигранты из России, наиболее криминального штата Мирового союза. Будущее в **Culpa Innata** кажется прямым продолжением настоящего: здесь очень подробно, а главное, логично расписано, как мир в начале XXI века пришел к созданию Мирового союза, почему его населяют только прошедшие множество проверок люди и как устроено это специфическое общество.

Главная героиня, офицер Феникс Уоллис, ведет расследование по всем заветам великого квеста **Blade Runner**: свободно перемещается по Андрианаполису, посещает в любой последовательности квартиры и офи-

сы подозреваемых; выуживает у них новые адреса, пароли и явки. Попутно решает множество разнообразнейших логических пазлов и собирает различные улики, которые можно спокойно изучить в офисе. Там у Феникс стоит волшебный компьютер, умеющий практически все: дешифровать тексты, разбирать по полочкам видео и аудиофайлы, реконструировать из отдельных фрагментов какие-то таинственные рисунки и т. п. Плюс, есть доступ к огромной базе данных и множество персонажей в контакт-листе, с которыми можно попытаться выйти на связь в любой момент времени.

При этом Феникс обязательно посещает различные кафе и бары, где подают синтетический кофе, а после идет домой, чтобы выспаться, переодеться и посмотреть новости на персональном голоразре. Таким образом, **Culpa Innata** соблюдает одно из основных киберпанк-условий: мы именно живем в мире будущего, лично пробуя его на вкус.

Героиня, маленький винтик в системе, начинает задавать себе те же вопросы, что одобляли герои Филиппа Дика: «На те ли я работаю?», «Кто мои враги?», «Кто я в этом мире?». Но **Culpa Innata** — ни в коем случае не клон. **Momentum AS** создали совершенно уникальный мир,

- Издатель: Strategy First
- Разработчик: Momentum AS
- Издатель в России: палладиум
- Языка: Английский
- Платформа: PC
- Blade Runner: OMikron: The Nomad Soul
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: 10 Гб
- Цена DVD: 1990 руб.
- Сайт игры: www.culpainnata.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

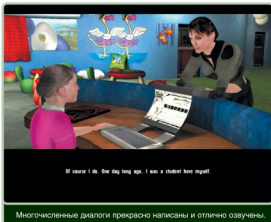
НЕОБХОДИМО:
800 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Тб, 256 Мб видео

придумали увлекательный сюжет, который предполагает вдумчивое прохождение, самонахождение и общение с множеством ярких персонажей.

Диалоги — отдельная и чуть ли не главная достопримечательность игры: с каждым мы волнуемся говорить правильно или не очень, выбирая разные линии поведения и подбирая реплики. Более того, получив специальный ордер, можно вызвать человека на отдельное собеседование — такой аналог детекторной лжи. Результатом данного подхода является многовариантность и свобода прохождения: здесь никто не тянет за руку, мы сами решаем, как и с кем говорить, как строить вопросы на детекторе. В итоге старые враги могут стать друзьями и наоборот. Появляется и глобальная дилемма: с кем мы?

■ ■ ■

Главная проблема **Culpa Innata** — ее бюджет и общая бедность исполнения. Туркам явно не хватало вкуса, денег и прилежания. Сегодня, когда мир видел как минимум **Fahrenheit**, выдавать за инновационный киберпанк-квест скверный спектакль с участием пучеглазых бремен по меньшей мере неприлично. Именно по этой причине **Culpa Innata** уготована судьба маргинального, узкоспециального события. И очень жаль: случилось все немного по-другому, мы бы получили новый **Blade Runner**. ■



Of course I do. One day long ago, I was a student here myself.

Многочисленные диалоги прекрасно написаны и отлично озвучены.



Решение некоторых задачек оказывается проще, чем это кажется изначально.

РЕЙТИНГОВЫЙ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Настоящее киберпанк-приключение. Если только вы сможете смириться с дисковым вращением.

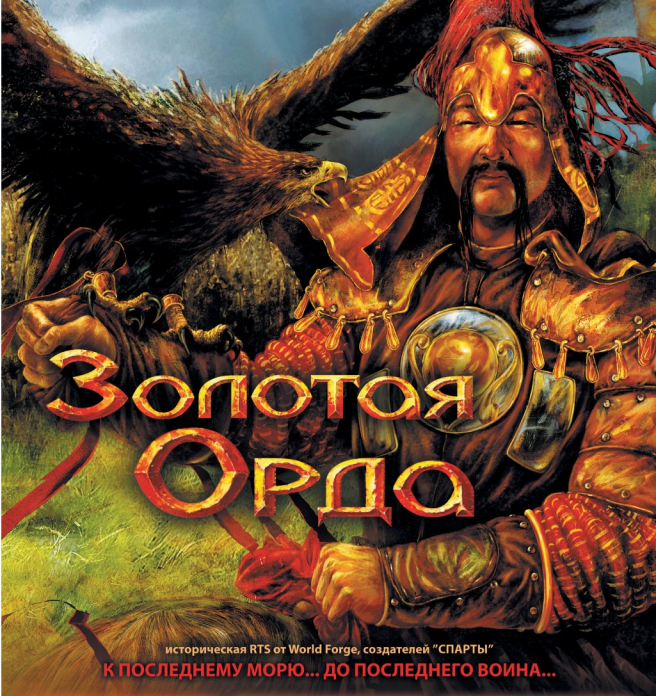
ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА ★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

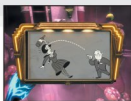
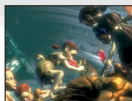


© 2007 World Forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Паблшинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru;
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.



BIO SHOCK

Жанр: шутер. Издатель/разработчик: 2K Games/2K Boston, 2K Australia
Издатель в России/локализатор: «1С»
Полная рецензия: «Игромания» №10/2007



Один из главных — наряду с Crysis и Orange Box — претендентов на звание «Шутер года». К BioShock можно приставить огромное количество прилагательных: «умный», «разнообразный», «эстетский», «интеллектуальный». Но самым главным все-таки будет «интересный».

ПЕРЕВОД: Некоторое время назад на сайте «1С» в аннотации к игре можно было прочитать страшное. Плазмиды планировалось переименовать в «мутаголики», а Rapture — в «Акваград». К счастью, в релизе плазмиды так и называются, а Rapture превратился в дословный «Восторг» (решение спорное, но уж точно лучше Акваграда).

Локализация BioShock — титаническая работа. Бесконечные вывески, аудиозаписи в диалоговых, сотни монологов. «1С» справляется с переменным успехом. Актеры, за которых мы больше всего переживали, подобраны практически безупречно. В текущей ситуации это, наверное, лучше, чем можно предположить. С текстами тоже все довольно ровно. Главная проблема кроется в нюансах. Переводчики часто просто не знают, что монстры бормрут себе под нос не божественные фразы, а, например, текст песни Эллы Фитцджеральд, отчего атмосфера местами страдает. Если у вас есть возможность, обязательно воспользуйтесь оригиналом. Если нет, то русское издание, в принципе, можно рекомендовать. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

STRANGLEHOLD (JOHN WOO PRESENTS: STRANGLEHOLD)

Жанр: экшен. Издатель/разработчик: Midway Games/Midway Studios Chicago
Издатель в России/локализатор: NO Games
Полная рецензия: «Игромания» №10/2007



Stranglehold — интерактивное продолжение гангстерского боевика «Чуу Юнь-Фат». Во главе проекта — сам Джон Ву, а главный роли — Чоу Юнь-Фат, экшен — без передышек. Все как в фильмах знаменитого режиссера? Не совсем. Ву, в первую очередь известный своей безупречной постановкой и хореографией боев, тут отчего-то пустил все на самотек. Враги прут сплошным потоком, безо всяких намеков на скрипты, сценарий или адекватный искусственный интеллект. В активе — отличная графика, беспрецедентный уровень разрушаемости и актерская работа Чоу Юнь-Фата, но как странно писать это по отношению к его трехмерной модели.

ПЕРЕВОД: Stranglehold настолько сильно зависит от главного героя, что мы, опасаясь за целостность атмосферы, предпочли бы субтитры. Однако российское издание оказалось полностью дублированным, причем кастинг, что удивительно, идеальный. Актер, озвучивший инспектора Теклу, — конечно, не Чоу Юнь-Фат, но обладает очень схожим с ним тембром голоса, говорит ровно и совсем не переигрывает. Отдельно хочется отметить переводные сообщения мобильного телефона (через него Текла получает задания): текст заменен на русский, шрифт подобран верно. Отличная работа. — Линар Феткулов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

I WAS AN ATOMIC MUTANT! УБОЙНЫЕ БУДНИ (I WAS AN ATOMIC MUTANT!)

Жанр: дикий трэш. Издатель/разработчик: ValuSoft/Canopy Games
Издатель в России/локализатор: «Амелта»
Полная рецензия: «Игромания» № 4/2003



I Was an Atomic Mutant — главное и единственное оправдание существования издателя ValuSoft. Это интерактивный трэш, каким он должен быть (а не каким его представляют себе сотрудники TM Studios): видеонарезка из черно-белой фантастики пятдесятых, атака гигантского мозга на американский пригород, специальный «вид из кинотеатра» и ч/б режим. Чудо, а не игра.

ПЕРЕВОД: Несмотря на видимую легкость локализации, тут очень важно ретранслировать оригинальный идиомизм первых научно-фантастических фильмов. «Амелта» делает это с переменным успехом. Закадровый голос вроде бы справляется, но игра зачем-то снабжена подзаголовком «Убойные будни», который тут совершенно ни при чем. К тому же переводчики, имеющие в своем лексиконе слово «мочилово» и употребляющие его по отношению к такой игре, должны быть, абсолютно не понимая культурного контекста оригинала. Ну и, наконец, идеальные трэш-шрифты с американских постеров тут часто меняют чуть ли не на обывательный Arial. Но надо отдать должное первоисточнику — его атмосферу никаким «мочиловом» не утратишь. Несмотря на старания локализаторов, русское издание I Was an Atomic Mutant все еще звучит кристальным голливудским трэшем середины прошлого века. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

MAD DOG MCCREE

Жанр: видеоигр. Издатель/разработчик: Digital Leisure/American Laser Games
Издатель в России/локализатор: «1С»



Спустя 17 (!) лет после выхода на аркадных автоматах и 14 после выхода на CD комиксы «1С» вдруг решила официально издать в России игру Mad Dog McCree — нестарое, но классическое ныне забытого жанра «виртуальный тир». В культурологическом плане играть сегодня в «Бешеного пса» — это примерно как заново рассмотреть вдруг кинофильм «Американский ниндзя» или послушать пластинки Кая Метова — невероятно смешно, но ностальгично. Не очень, правда, понятно, кому в наше время придет в голову взять по экрану мышкой и отстреливать курсором являющихся в трех декорациях видеообъектов, однако если вдруг вы, как автор этих строк, сохранили самые теплые воспоминания об эпохе первых «сидриков», то берите не задумываясь.

ПЕРЕВОД: Локализация «Бешеного пса» — это, как пишут на обратной стороне пиратских DVD, «одногословный закадровый перевод». Ну то есть за кадром сидит человек, который разными интонациями проговаривает реплики актеров: сейчас так никто уже не делает, но в игре из начала девяностых подобный подход смотрится как минимум логично. Да и речи в виртуальном тире наберется минут аж, наверное, на пять, так что какой уж тут перевод, в самом деле. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» КЛАССИКА
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ХАКЕР: ИСКАЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ (HACKER: EVOLUTION)

- Жанр: симулятор благородного хакера
- Издатель/разработчик: exSyphen Studios
- Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



Румынская **Hacker: Evolution** демонстрирует процесс взлома компьютерных сетей с максимальной серьезностью. Ничего лишнего, только электронная карта мира с изображениями нужных для взлома адресов и консоль для текстового ввода. В нее и требуется вбивать классические команды вроде «scan» для сканирования или «desturb» для расщипки.

Сам процесс хакинга выглядит так: сканируем сеть, находим открытые порты, соединяемся с ними, ломаем пароль, качаем эксплойт, ищем логи, удаляем трояны. Периодически нам на счет приходят деньги, на которые необходимо делать апгрейд компьютера. Чтобы нас не засекли (если поймать, игра кончается), нужно создать длинную прокси-сеть.

Выглядит игра очень естественно. К тому же имеется оправдание вашим действиям — спасение всего человечества. Получился весьма достойный (есть даже редактор уровней) и потому интересный симулятор «благородного» хакера.

ПЕРЕВОД: Озвучки в игре нет, зато есть тонны текста. Перевод адекватен, особых ляпов не замечено, хотя некоторые абзацы так и остались на языке Шекспира. Впрочем, в данном случае это даже играет на атмосферу: программный код традиционно пишется на английском. — Александр Человеч



INCUBATION: ВТОРОЙ ДЕСАНТ (INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS)

- Жанр: пошаговая стратегия
- Издатель/разработчик: Ubisoft/Blue Byte
- Издатель в России/локализатор: 1С/Novel.ru



К изданию у нас два года назад **«Incubation: Звездный десант»** буквально недавно подопсела и локализация сингела — **«Incubation: Второй десант»** (в оригинале носит подзаголовок **The Wilderness Missions**). Если кто вдруг не знает, то Incubation — великопеленная пошаговая тактика от немцев из **Blue Byte**, авторов **Battle Isle** и **The Settlers**. Ближайший ориентир — классический **X-COM: UFO Defense**. Так что если вы с удовольствием разбавились в недавнем **UFO: Afterlight**, то «Второй десант» надо брать не раздумывая. Графически игра выглядела сомнительно еще в 1998 году, но глубокий и вздумчивый геймплей может и не такое искупить. Тем более что теперь она выступает уже в другом, легендарном класе.

ПЕРЕВОД: Перевод оригинала мы в свое время хвалили — русская версия удивительным образом сохранила специфическую атмосферу оригинала. Так вот, локализация «Второго десанта» получилась, кажется, еще лучше! Особенно удалось с актерами — идеальные интонации, паразитическое попадание в образ. В тексте (которого тут предостаточно) ошибок также не обнаружено. В общем, достойное переиздание классики. Если бы только всем бы легендарным проектам так велось с российским изданием... — Илья Янович



DEFENDER OF THE CROWN 2: ГЕРОИ ЖИВУТ ВЕЧНО (DEFENDER OF THE CROWN: HEROES LIVE FOREVER)

- Жанр: пошаговая стратегия
- Издатель/разработчик: Zoo Digital Publishing/Games
- Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



«**Defender of the Crown 2: Герои живут вечно**» — римейк классической аркадной пошаговой стратегии (такие бываю!) 1987 года выпуска. После — удумайтесь! — двадцати лет с выхода оригинала в переиздании отчего-то не добавили сколько-нибудь ощутимых нововведений. Мы все так же просто перемещаем фигурки по карте Великобритании и иногда участвуем в мини-играх типа «ударь соперника копьем с помощью нажатия левой кнопки мыши». То есть это просто очень старая игра на новом (но отнюдь не красивом) движке. Толку от всего этого никакого. Особенно учитывая, что римейк, исполненный на Adobe Flash, лежит в интернете и денег ни у кого не просит.

ПЕРЕВОД: В русском издании игра отчего-то обрела цифру «2» в названии. Текста тут немного, и совершенно непонятно, отчего вдруг локализаторы решили не переводить названия графств и имен их владельцев. Сам текст набран стандартным Windows-шрифтом, но это — наследственность оригинала. А вот отчего «Новый диск» вдруг решил издать на 1/6 части суши некрасивый и безвкусный римейк морально устаревшей игры — это, конечно, отдельный вопрос. — Илья Янович



WORLD IN CONFLICT

- Жанр: стратегия
- Издатель/разработчик: Vivendi Games/Massive Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Софт-Клуб
- Полная рецензия: «Игромания» №09/2007



Главная — без вариантов — стратегическая игра нашего времени, глоток свежего воздуха в тотальном жанровом застое. На наших страницах мы уже столько говорили о **World in Conflict**, что повторяться просто нет смысла: если вам небезразличны оригинальные, умные и просто шикарно выглядящие RTS — просто идите и купите эту игру.

Что приятно, в России, как и в остальном мире, **World in Conflict** вышел сразу в нескольких вариантах: обычном и коллекционном издании в большой красной коробке с позолоченным серпом и молотом. Кроме самой игры, внутри этого сундука со сказками можно также найти диск с дополнительными материалами, фирменную гарнитуру «наушники-микрофон» и — звезда коллекции! — осколок настоящей берлинской стены (такой же, правда, в Берлине можно купить за два евро в каждой сувенирной лавке — ну да не суть).

ПЕРЕВОД: К русскому тексту нет совершенно никаких претензий, даже частых в диалогах, но не самых приятных для русского сознания «иванов» переводчики благообразно спрятали за кавычками. Актерский состав тоже на высоте — конечно, до **Алека Болдуина**, который говорил в оригинале за главногероя, им пока далеко, но уровень крепкого киножного дубляжа они вполне тянут. — Александр Кузьменко



COMMANDER: EUROPE AT WAR (COMMANDER: EUROPE AT WAR)

Жанр: пошаговые стратегии. Издатель/разработчик: Matrix Games/
Siberian Software, Fireproof Entertainment, DoubleThink Studios
Издатель в России/локализатор: «Ангел»



Commander: Europe at War с полным правом можно назвать «облегченным» вариантом жанра варгейм. С одной стороны, все основные черты жанра обозначены: карта разбита на шестигранники, игрок руководит всеми сферами жизни стран, отряды накалывают опыт, рельеф оказывает чуть ли не решающее влияние на исход боя, и так далее. С другой — играть куда легче.

Государства состоят из трех-четырех городов, дипломатия, наука и экономика сведены к минимуму, разнообразия в видах юнитов не наблюдается. Уже одно то, что игрок одновременно руководит и СССР, и Британией, и США, говорит о многом. В целом, Europe at War идеально подойдет для первого знакомства с жанром. Удобный интерфейс и опрятная картинка делают игру еще более дружелюбной.

ПЕРЕВОД: Варгеймы в основном состоят из статистики и названий. А «Европа в огне» в основном предпочитает общаться с игроком при помощи значков и пиктограмм. Главное тут — не перевести те самые названия, и тут «Ангел» со своей задачей справился, если не считать мелких погрешностей с именами городов. В остальном все удачно — перевод не мешает играть и не портит атмосферу. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СТРИТРЕЙСИНГ: ЧЕМПИОНАТ ГЕРМАНИИ (GSR: GERMAN STREET RACING)

Жанр: гонки на автомобиле. Издатель: XDER Games
Разработчик: Team6 Game Studios. Издатель в России/локализатор: «Ангел»
Полная рецензия: «Игромания» №11/2007



Если вы уже успели прочитать в разделе мини-рецензий наш обзор свежей **European Street Racing**, то, должно быть, знаете, каких игр можно ждать от студии Team6. **German Street Racing** вышла год назад и мало чем отличается от прочих продуктов жизнедеятельности Team6. Рудиментарная физика (знаете, что произойдет, если автомобиль столкнется с трамваем? Правильно! — абсолютно ничего!), отсутствие лицензированных марок автомобилей и неизбыточная тоска не удивляли нас и год назад. Но в GSR, помимо всего прочего, была еще и кошмарная графика: жуткие спрайты, символизирующие деревья, и блюр, под толстым слоем которого было сложно разобрать происходящее на экране.

ПЕРЕВОД: К локализации, однако, вопросов нет. Придираться, если честно, попросту не к чему: художественного текста в игре минимум (только описание городов), а все остальное — чисто техническая информация. У нас только одна претензия — кому и зачем понадобилось выпускать GSR, когда в прошлом месяце вышли **Sega Rally** и новая **Race**, а в нынешнем — **Need for Speed ProStreet**? — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

MOTO GP 07

Жанр: мотогонки. Издатель/разработчик: THQ/Climax. Издатель в России/локализатор: «Бука»
Полная рецензия: «Игромания» №11/2007



MotoGP 07 — практически идеальный мотосимулятор. Особых нововведений на этот раз не приготовили, но обязательная программа выполнена с потрясающим вниманием к деталям. Чего стоит, например, весьма правдоподобная имитация предстартовой лихорадки. За такие показатели, как удобство управления и дружелюбную физику, здесь и вовсе можно не волноваться — в пятую по счету часть серии разработчики отшлифовали и то, и другое до блеска. К тому же картинка в **MotoGP 07** хороша как никогда. Всем бы четырехколесным симуляторам такими быть.

ПЕРЕВОД: Несмотря на то что за плечами «Буки» локализации нескольких предыдущих частей сериала, ошибок в русском издании MotoGP 07 они все-таки не избежали. Ну зачем нужно переводить английские названия трасс, чтобы получить нечто под названием «Захсенринг» и «О-в Филиппа»?

Но и это еще не все: понять, что означает строчка в меню паузы под загадочным названием «Список треклов», с ходу невозможно. Не будем вас томить: это статистика трассы, отражающая все ваши достижения на ней, вроде лучшего времени круга, успешных финишей и т.д. Да и набрано все это безобразно неровным шрифтом, мало похожим на оригинальный. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

АДСКИЕ ГОНКИ (EALASHE EXTREME METAL RACING)

Жанр: адские гонки. Издатель/разработчик: Metro 3D/Axis Design Software
Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



Ealash Extreme Metal Racing явно пытается сыграть на ностальгии по играм вроде **Carnagaddon** и **Twisted Metal**. Инфернального вида автомобили, техногенные пейзажи, символизирующие ад, и натуральный экзметал в качестве саундтрека (в комплекте — лицензированные треки плюс бонусное видео с ними же). Ну и конечно, главная задница: забавать насмерть всех противников. Цель эта остается неизменной вне зависимости от режима игры (а тут их шесть штук — от банальных «догонялок» до сомнительных забав вроде «бойни зомби»). Ностальгия, однако, не помогает — игра очень слабая. Колесная графика, отсутствие внятной физики, странная система управления (чтобы ехать вперед, нужно нажать клавишу Enter). Ну и, естественно, всепоглощающее дурнокусе и отсутствие хоть сколько-нибудь интересных идей: едем вперед, давим снулых зомби, расправляем конкурентов на заплатах — вот и весь геймплей.

ПЕРЕВОД: Никаких голосов в игре не предусмотрено, а текста — самый минимум. Десять предложений исправно переведены на русский язык, так что локализацию можно считать успешной. Впрочем, не обошлось и без казусов. Так, в описании управления мы нашли кнопку «освободиться». Кому и для чего она нужна — не уточняется. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

В-17: ЛЕТАЮЩАЯ КРЕПОСТЬ 2 (B-17: FLYING FORTRESS 2, THE MIGHTY 8TH)

- Жанр: авиасимулятор
- Издатель/разработчик: MicroProse/Wayward Design
- Издатель в России/локализатор: «Аелла»



В-17 — игра во всех смыслах легендарная. Даже сейчас, через семь лет после выхода, она все еще держится молодцом. Если по каким-то причинам вы не в курсе дел, то поясняем. Это — один из самых серьезных и продуманных авиасимуляторов, какие мы только видели. На растерзание игроку отдавался огромный бомбардировщик с экипажем из 10 человек: первый и второй пилоты, стрелки и так далее. Можно было сесть на место каждого из них или же просто наблюдать за процессом со стороны. А как точно был воссоздан сам самолет? В кабине — десятки различных рычагов, кнопок и тумблеров, и все действующее. Вдумчивость, серьезность и всепоглощающая хардкорность — вот что сделало эту игру настоящим культом. Сейчас такого практически не делают.

ПЕРЕВОД: Тем более отродно, что компания «Аелла» все же выпустила этот шедевр в России, пусть и спустя семь лет. Локализация, правда, получилась спорной: все элементы управления снабжены соответствующими пояснениями, но надписи в кабине почему-то оставлены без перевода (а зря — так было бы куда проще). Но самая забавная деталь — закадровый голос, читающий проинформированный монолог о войне голосом доброго сказочника. — *Георгий Курган*



GUNSHIP! ВОЙНА В НЕБЕ (GUNSHIP!)

- Жанр: вертолетный симулятор
- Издатель: Naïvo Interactive / Разработчик: MicroProse
- Издатель в России/локализатор: «Аелла»



Некоторые игры не стареют с годами. Вертолетный симулятор **Gunship!** вышел в свет еще семь лет назад, но и сегодня способен доставить игрокам немало приятных часов. Основное достоинство игры — внимание к деталям. Перед каждым вылетом разрешается собственноручно выбрать экипаж для своей боевой машины, детально изучить план и маршрут миссии, настроить по своему вкусу вооружение. Игровой процесс в равных пропорциях сочетает акробатичность и серьезность: несмотря на обилие параметров (высота, скорость, курс, расстояние до цели, угол наклона к горизонту и прочие технико-военные показатели), управлять вертолетом легко и непринужденно, особенно при наличии геймпада. В дивокс — блаженный сюжет в духе **Тома Клэнси**: Россия объединилась с Белорусией и Украиной и напала на весь мир. Несмотря на очевидную технико-военную отсталость (годы дают о себе знать), **Gunship!** все еще оставляет приятное впечатление.

ПЕРЕВОД: Локализаторы полностью озвучили игру, и это сыграло с ними другую шутку: голоса английских и американских военных логичнее было бы оставить оригинальными. Есть и небольшие проблемы со шрифтом: так, буква «д» очень похожа на букву «а», из-за чего порой возникает путаница. Других серьезных претензий у нас нет. — *Георгий Курган*



НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН: ПАРОВОЙНЫ (STEAM BRIGADE)

- Жанр: стратегия
- Издатель/разработчик: Pedestal Entertainment
- Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



Steam Brigade заставляет вспомнить о незамысловатых, но увлекательных двумерных аркадах прошлого века. На игровом поле расположены две фабрики — дружелюбная и враждебная. Игрок управляет небольшим дирижаблем, к днищу которого прикреплен магнит. Задача — захватить вражеский завод, сбросив на него специально обученного инженера. Противник, естественно, тоже не дремлет: ведет зенитный огонь и посылает на штурм наших позиций войска. Мы, соответственно, подавляем его огневые точки своей армией, которую заказываем тут же, на заводе, за игровую валюту (начисляется автоматически с течением времени). Причем все это — в абсолютном 2D. Не игра, а тот еще наркотик.

ПЕРЕВОД: С названием в «Новом диске», конечно, симуляцией: никакого отношения к фильму «Небесный капитан и мир будущего» «Паровоины» не имеют. Разве что стилистика схожая. Зато сам перевод вышел отличный: локализаторы адекватно перенесли на русский язык аркадные стихи (в такой форме здесь подается сюжет) — несмотря на некоторые проблемы с размерностью строк, читать приятно. Единственная серьезная претензия — игра периодически вылетает из Windows, но это скорее недочет разработчиков: с момента релиза патчей к **Steam Brigade** не появлялось. — *Георгий Курган*



ОН — РОБОТ (MR. ROBOT)

- Жанр: головоломка/RPG
- Издатель/разработчик: Moon Pod
- Издатель в России/локализатор: «IC»/«Новый диск»



Подобно **TRON 2.0** и книгам **Айзека Азимова**, игра **Mr. Robot** рассказывает о буднях машин: на крейсере, везущем замороженных земель в научную экспедицию, вышел из строя искусственный интеллект. Разобраться в ситуации может только вышедший из-под контроля системы робот-уборщик по имени **Азисов**.

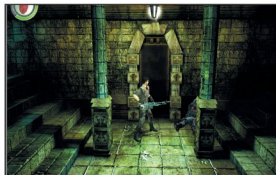
Геймплей разделен на две части. В первой мы прокладываем себе дорогу по кораблю: ворочаем ящики, нажимаем кнопки, управляем подъемниками — в общем, решаем пространственные головоломки. Однако порой приходится взламывать какого-нибудь заблудившегося бота, и тут начинаются пошаровые бои, чья механика позаимствована у **Final Fantasy**. Герои ходят по очереди: можно атаковать противника, использовать какой-нибудь полезный предмет или «заклинание», которые здесь называются «программами». После боя персонажам начисляется опыт, со временем они растут в уровнях и совершенствуют набор своих умений.

ПЕРЕВОД: Основная информация в игре — текстовая, и к ее переводу претензий нет: тексты получились очень живыми, читать их приятно. Проблема с пониманием терминологии игрой тоже нет. Единственный спорный момент — озвучка вступительного ролика: голос актрисы жизнедастелен вплоть до неадекватности. — *Георгий Курган*



ЗОНА 22: ТЕРРИТОРИЯ СТРАХА (KABUS 22)

Жанр: survival horror
Издатель/разработчик: Merscom/Son luk Ltd
Издатель в России/локализатор: «1С»



Турецкий хоррор-экшен с «узнаваемыми достопримечательностями экзотического Стамбула» — подобное словосочетание может испугать почти чем *Clive Barker's Jericho*. Однако в случае с *Kabus 22* (в отечественном варианте — «Зона 22: Территория страха») персональный скелет быстро сменяется любопытством.

Это такая вариация на тему *Silent Hill* и *Resident Evil*. То есть мы неспешно бродим по локациям, собираем предметы, которые можно применить в активных точках, и отстреливаем разные уродливые создания. Все манипуляции осуществляются с клавиатуры или геймпада — мышь у турков не в почете.

Технологически *Kabus 22* не может соревноваться даже с PC-портом *Resident Evil 4*. Однако на увлекательности это сказывается слабо: картинка не блещет, но и не вызывает отторжения. Главное здесь — грамотная выстроенная мрачная, гнетущая атмосфера. В связи с ней примитивная, казалось бы, история о том, как в мире установилась власть таинственного культа, местами даже завораживает. Музыка полна напряжения, из колонок кто-нибудь регулярно бьет так, что по коже бегут мурашки, а расклинающиеся повсюду газеты и записки постепенно раскрывают общую картину, оставляя место для необходимой интриги.

Экшен-механика радует удобным для таких проектов управлением персонажем непосредственно во время сражения. Плюс, здесь очень приятный оружейный арсенал: «стволов» много, есть даже гранаты и мины, и все это вполне реалистично озвучено и реализовано. Кроме того, есть возможность дать врагу по лицу ногой и даже прострелить из станкового пулемета. Загадки не портят общей картины. В целом все привычно, но, кроме операций с электрическими цепями и поиском ключей, встречаются действительно интересные пазлы.

Где-то посередине сюжета, правда, стремительно теряет интригу, монстры перестают удивлять, долгие заботы в поисках нужных предметов начинают утомлять, а загадки местами теряют логичность. Но тут на сцену выходит главное оружие турецких разработчиков — некий Инзар с внешностью типичного героя аниме. В отличие от двух других персонажей, он обучен многоиспользованию магического приема, а также разнообразным комбо. Открыто рекомендуем *Kabus 22* мы бы поостереглись, но, имейте в виду, что такое в природе существует.

ПЕРЕВОД: Локализация «1С» хороша: переведено все, вплоть до каждой записки и заметки в газете. Переведено к тому же качественно, без значимых ошибок. Но больше всего радует удачный подбор русских голосов. Это особенно удивительно, учитывая, что «Зона 22», скорее всего, уготована незавидную участь на прилавке. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]

RACE 07: ЧЕМПИОНАТ WTCC (RACE 07: OFFICIAL WTCC GAME)

Жанр: автосимулятор
Издатель в России/локализатор: «Акселла»
Полная рецензия: «Игромания» №11/2007



RACE 07 — чуть ли не единственный серьезный автосимулятор, вышедший в этом году. Это вдвойне обидно, поскольку он крайне далек от идеала. Разработчики из *SimBin* всегда славятся высочайшим качеством своих продуктов, но сейчас переживают явно не лучшие времена. То, что игру делали совсем не те люди, что подарили нам *GT Legends* и обе части *GTR*, видно с первого взгляда. Абсолютно все в *RACE 07* — графика, физика и даже дизайн интерфейса — выглядит сырым и недоработанным. Единственный момент, который заставляет играть с прежним интересом, — неожиданное разнообразие. Два сезона WTCC, «Формулы», спорт-прототипы и, наконец, приличное количество трасс тоже кое-что стоит.

ПЕРЕВОД: По поводу качества русской версии у нас были серьезные опасения: дело в том, что «Акселла», купившая права на игру, доселе не имела опыта локализации хардкорных автосимуляторов. И опасения эти, к сожалению, подтвердились: локализация пестрит всевозможными ляпами, которые вылезают в самых неожиданных местах. Автор этих строк, например, и предположить не мог, что фразы «Race weekend» может переводиться как «Итог гонки». Ну и далее: французский По зачем-то превратился в Пай, а Brands Hatch Indy в «Бренд-Хатч» — Индианаполис-500. По правде сказать, лучше бы все осталось на языке оригинала. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]

CAMPUS

Жанр: симулятор студента
Издатель/разработчик: «Новый диск»/NumLock Software
Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



Campus предлагает примерить на себя роль студента. Игра напоминает *The Sims* с серьезным упором на студенческий быт. Возможностей масса: можно выполнять простенькие линейные квесты (подарить деушие цветы, помочь профессору починить будильник и т.д.), можно устроиться на работу, вложить деньги в акции или просто поблуждать. Лекции и семинары есть, но посещать их обязательно: на прогулы тут закрывают глаза. Конечных целей тоже несколько: от получения Нобелевской премии до раскрытия мирового заговора. С точки зрения геймплея в игре нет ничего сложного. Мы просто рассказываем по студгороду и выбираем предметы, с которыми хотим взаимодействовать, а все телодвижения персонаж совершает сам. Единственный тизер, в котором надо шевелить извилинами, — сессия (совсем как в жизни), но и там даже ограничивается простеньким тестом на зрелищность. К сожалению, возмещение в общении, списание и переживание на сессии не предусмотрены.

ПЕРЕВОД: Локализация вышла аляповатой. Больше всего печалит стилистическая небрежность. Студенты здесь отчаянно путаются, обращаются друг к другу то на «вы», то на «ты». Или, к примеру, знакомое любому выражение «niba's up?» зачем-то переведено как «что стряс-лось?», хотя на самом-то деле означает всего лишь «как дела?». — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПОКАЛАЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) **ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.** Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить. 2) **НОВЫЕ АНОНСЫ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобре-

сти, мы перенесем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь размещаются те ответственные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информация о тех локализаторах и отечественных проектах, что

уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу».

Таблица представлена в формате XLS. Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды**
Рос. издатель/локализатор: Nival Interactive
- **Бой с тенью 2: Реванш**
Рос. издатель/локализатор: Акелла/TM Studios
- **Затерянные острова**
Рос. издатель/локализатор: Букайт/Group
- **Корпорация З.Л.И.Т.А.**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Psychic Craft Studio
- **Мертвые рифы**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Strike Graphics
- **Петров и все, все, все**
Рос. издатель/локализатор: Акелла/Tinkler Games
- **Пятка 8: Покорение Рима**
Рос. издатель/локализатор: Бука/Сатурн-Трикс
- **Сегодня, мама!**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Sky ML
- **Скалолаз. Последний из седьмой колеблели**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Altair Developer
- **Трудно быть богем**
Рос. издатель/локализатор: Акелла/Bunt Creative Team

В разработке

- **2025: Битва за Родину**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Primal Software
- **7.62: Перезарядка**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Aneiron
- **9-я рота**
Дата: зима 2007-2008 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Леста
- **Black Ocean**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Short Software
- **Death Track: Возрождение**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Sky/Allen Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: зима 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/dai
- **GM Rally**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Xbox Software

- **Heavy Duty**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/F3 Games
- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Katani Interactive
- **Lock On: Черная Акула**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Eagle Dynamics
- **Postal 3**
Дата: зима 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Turning with Swords and Akelita
- **Pro-Race: Запредельная скорость**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/AR Games
- **S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: GSC World Publishing/SSC Game World
- **Sledgehammer**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Бука/Targem Games
- **The Swarm**
Дата: 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Бука/Targem Games
- **The Wall**
Дата: зима 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit/MDeer Shadow
- **W.E.L.L. Online**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: SibArt Interactive
- **Warfare**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: GFI и Pycobit/MGFI
- **Xenius 2: Белое золото**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit/MDeer Shadow
- **Адреналин 2: Анархия**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Gain Entertainment
- **Алмазные мечи, деревянные мечи**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Primal Software
- **Анабиоз: Сон разума**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД: Охота на фюрера**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/SPLine Games
- **Атлантида**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit/MWorld Forge

- **В тулуп врага 2: Братья по оружию**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Best Way
- **Воины древности: Спарта. Судьба Эллады**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit/MWorld Forge
- **Дилемма 2**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Kreign Studios
- **Звездные волки 2: Гражданская война**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Eagle Dynamics и Xbox Software
- **Герои Маллгорми 2: Нашествие некромагов**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/АлифКласс
- **Дальнобойщики 3: Покорение Америки**
Дата: 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/SoftLab-NSK
- **Звездные волки 2: Гражданская война**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Eagle Dynamics и Xbox Software
- **Золотая Орда**
Дата: зима 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit-M и Play Ten Interactive/World Forge
- **Империя превыше всего**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/ICN8
- **Капитан Врунгель**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны: Высшая раса**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/IC: Ino-Co
- **Коллапс**
Дата: начало 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Бука/Creatoart
- **Лабиринт отражений**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/MSOsoft
- **Месть Саддама**
Дата: 2008 г. Рос. издатель/локализатор: —/Genesis Media
- **Морской охотник**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Akelita
- **Московский водила**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/AmiShock

- **Не время для драконов**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Active
- **Ночной сморзгач**
Дата: зима 2008 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Витра
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Sap Creative Group
- **Онблэйд**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Gain Entertainment
- **Периметр 2: Новая Земля**
Дата: 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/K-D Lab
- **Полный привод 2: HUMMER**
Дата: осень 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Avision Style Entertainment
- **Правда о девятой роте**
Дата: 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Extreme Developers и KroatX Productions
- **Предатели**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit-M/Deer Shadow
- **Приключения капитана Блада**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Payload Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: GFI
- **Смерть шпионаж: Момент истины**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/Haggard Games
- **Танки Второй мировой: Т-34 против «Тигра»**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C/GS Software
- **Территория тьмы**
Дата: 1 ноября 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Бука/Orion
- **Тургор**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск/Рок Lodge
- **Хроники Тарр: Стражи Пограничья**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Акелла/Quasar Studio
- **Чучка в большом городе**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Бука/Aneiron

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Age of Empires. Платиновое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Armed Assault: Ответный ход**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Battlestrike. Партизаны Второй мировой**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Call of Duty 4: Modern Warfare**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Campus**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Crysis**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Defender of the Crown 2. Герои живут вечно**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Empire Earth 3**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **F.E.A.R.: Perseus Mandate**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Genesis Rising: Покорители вселенной**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

- **HellGate: London**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Need for Speed: ProStreet**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Rail Simulator**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **SimCity: Город с характером**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Space Force: Враждебный космос**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Suzuki Racing**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **The Settlers 6. Расцвет империи**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **The Shield. На страже порядка**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Thief 3: Тень смерти**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **TimeShift**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Анк. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

- **Антология Hitman**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Бильярдный клуб**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Бокс. Короли ринга**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Европа 3. Войны Наполеона**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Softlab
- **Золотой комплекс**
Рос. издатель/локализатор: Codr/Knab
- **Зона 22: Территория страха**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Portus
- **Космический ас**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Куриное побоеще**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Небесный капитан. Пароходы**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Нэнси Дрю. Тайна аллой руки**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Пшечное мясо**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Скитания Тайера**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Хакер: Искажение времени**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

Новые анонсы

- **Championship Manager 2008**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Gears of War**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Lost Planet: Extreme Condition**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Reprobates. Вторая жизнь**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Stranger**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Sudden Strike 3: Arms for Victory**
Дата: 2008 г. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Бл Мун. Морской заговор**
Дата: конец 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Охотники на Драконов**
Дата: 1 декабря 2007 г. Рос. издатель/локализатор: Pycobit-M и Play Ten Interactive

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с января 2007 по октябрь 2007

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	11292	20,3 %
2	■	BioShock	10781	19,4 %
3	NEW	FIFA 08	3096	5,5 %
4	▼1	Overlord	2214	3,9 %
5	▲9	World in Conflict	1921	3,4 %
6	▼2	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1858	3,3 %
7	▼1	Resident Evil 4	1539	2,7 %
8	▲8	Stranglehold	1339	2,4 %
9	▼2	Colin McRae DIRT	1263	2,2 %
10	▼2	Medal of Honor: Airborne	1164	2 %
11	NEW	Enemy Territory: Quake Wars	1147	2 %
12	▼3	Lost Planet: Extreme Condition	1115	2 %
13	■	Rayman Raving Rabbids	1021	1,8 %
14	▼3	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	1017	1,8 %
15	▲3	Medieval 2: Total War — Kingdoms	1015	1,8 %
16	NEW	Clive Barker's Jericho	1002	1,8 %
17	▼5	Test Drive Unlimited	967	1,7 %
18	NEW	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка	832	1,4 %
19	■	Корсары: Возвращение легенды	810	1,4 %
20	■	Halo 2	718	1,2 %
21	NEW	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	578	1 %
22	▲1	Titan Quest: Immortal Throne	573	1 %
23	▼2	Tomb Raider: Anniversary	544	0,9 %
24	NEW	NHL 08	446	0,8 %
25	▲1	Supreme Commander	446	0,8 %
26	■	Jade Empire: Special Edition	441	0,7 %
27	▼3	Driver: Parallel Lines	420	0,7 %
28	▼1	Кодекс войны	401	0,7 %
29	▲1	Civilization 4: Beyond the Sword	383	0,6 %
30	NEW	Company of Heroes: Opposing Fronts	372	0,6 %

По состоянию на 1 ноября в голосовании приняло участие 13 884 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Очевидным образом надвигается Новый год. Для того чтобы это понять, совершенно необязательно изучать календарь. Достаточно кинуть взгляд на список свежих релизов и подсчитать, сколько новых игр с места в карьер прыгают в тридцатку нашего хит-парада. В этом месяце — счастье и спортсменам (FIFA 08), и фанатам D&D (аддон к Neverwinter Nights), и ценителям ужасного (Clive Barker's Jericho). Отдельно обратите внимание на «Космические рейнджеры 2. Доминаторы. Перегрузка» — коллекционное издание культовой русской стратегии (такая есть всего одна, и это как раз «Рейнджеры») сходило оказалось в двадцатке лучших. Rayman Raving Rabbids, гордо подержавшийся на 13-м месте в течение последних двух месяцев, гордо уходит из хит-парада — в следующем месяце игры там уже не будет.



В первой пятёрке продолжается эпический бой — наличный плазмиды и накачанный адам BioShock пытается

прижать к канатам стойкого оловянного солдатыка с Зоны, но счет с прошлого месяца почти не изменился. А вот в следу-

ющем месяце нас, похоже, ждет настоящая оранжевая революция. К счастью, в компьютерных играх.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуются только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с ЯНВАРЯ 2007 по ОКТЯБРЬ 2007. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

1 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования опубликовались, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ФЕВРАЛЕ — НОЯБРЕ 2007. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Рейтинг
«Мастера»
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромированный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Композитор * Electronic Arts * EA Los Angeles

Top Spin 2



Рейтинг
«Мастера»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Первый в новейшей истории игрового симулятора тенниса. Значит не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марию Шарапову под юбку.

Симулятор тенниса * Indie Ball * Power and Magic Development * Aspyr Media * Sega

Halo 2



Рейтинг
«Мастера»
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2007

Устаревший внешне, но не внутренне, почти идеальный шутер Bungie. Смотреть имеет смысл именно сейчас — скоро вам будет не до него. (Внимание! Для работы требуется Windows Vista.)

Action * Bungie/Microsoft Game Studios * Microsoft Game Studios * IC

Colin McRae: DIRT



Рейтинг
«Мастера»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2007

Заметно упрощенная в местах даже примитивная версия Colin McRae Rally, а историю, однако, необходимо играть по двум причинам: уши при езде все так же закладывает, а графика вплотную приближается к термину «фотореализм».

Автомобиль * Codemasters * Codemasters Studios * Sega

S.T.A.L.K.E.R.



Рейтинг
«Мастера»
9,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идём к вам!

Action * GSC Game World * TBD * GSC Game World/IC

BioShock



Рейтинг
«Мастера»
9,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Action/RPG * 2K Boston/2K Australia * 2K Games * IC

Battlestations: Midway



Рейтинг
«Мастера»
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военно-морского сражения, дает возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолете, а в третью — дать залп из всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/Strategy * Eidos Studios Hungary * Eidos Interactive * IC

Overlord



Рейтинг
«Мастера»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2005

Политкорректное, но оттого не менее смешное издевательство над всеми фантази-штампами сразу. Перекос гениальной Дункелоп Кеуер от третьего лица. Возможность нарезать аз из хоббитских ушей, наконец!

Action/пародия * Codemasters * Triumph Studios * Sega

World in Conflict



Рейтинг
«Мастера»
9,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS * nWorldGames * Massive Entertainment * Vivendi Games * Sega/Kol

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг
«Мастера»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочных ушей.

Action / пародия * Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

Neverwinter Nights 2



Рейтинг
«Мастера»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Колоссальных размеров ролевые приключения, с легкостью заменяющие личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Bethesda Entertainment * Atari * Amazon

Sam & Max: Season 1



Рейтинг
«Мастера»
8,0-8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времен эпохи авантюризма Ренессанса, перекачанный по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Квест * Telltale Games * Telltale Games / Gameloft * GFL/Pyramid-M



Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Очень часто приходится слышать, как очередной независимый разработчик продался более крупной студии или вообще издал и как он этому недоволен (последний пример — People Can Fly, поглощенная Epic Games). Почему им не нравится быть независимыми, чем это плохо? (+7-926-***-32-82)



Теперь понятно, куда бежал человечек с логотипа People Can Fly: подальше от независимости.

Потому, что чаще всего независимый разработчик — это разработчик без денег. В условиях независимости по-настоящему хорошо живет, только если тебя зовут Blizzard, Epic или Valve. Остальные вынуждены крутиться как белка в колесе и/или едва сводят концы с концами. Независимость ведь такая штука: ты можешь делать какую угодно игру, при условии, что для нее найдешь издателя. Или финансировать из собственного кармана на свой страх и риск. Так что независимость — это всегда тяжелая ноша.

ЕSRB борется с насилием и жестокостью в играх, а также с сексуальным контентом (заставили ведь переработать GTA: San Andreas). Но как же тогда через ESRB прошел Fahrenheit — там же есть постельная сцена? (Олег Одинцов, mazafaka6661@rambler.ru)

В том-то и дело, что не прошел. Мы с вами играли в европейскую версию Fahrenheit, получившую от PEGI рейтинг 16+, а в США, вотчине ESRB, игра вышла в двух вариантах: в порезанном виде, без сексуальных сцен и с рейтингом Mature, и в полном виде — с сексом и рейтингом Adults Only. В Европе рейтинг 18+ воспринимается достаточно спокойно, а в Америке это гарантированно означает, что игру не будут продавать крупнейшие розничные сети.

Вообще, на примере игровых рейтингов очень хорошо видна разница в менталитете между американцами и ев-

ропейцами. В Европе ниже преступность, а детей сизмалства водят в галереи с картинками и скульптурами голых дядь и тет. Поэтому к насилию в играх европейцы нетерпимы, а секс и обнаженка — это пожалуйста. В Америке же, наоборот, преступность выше, очень силен культ «полковника Колта» как всеобщего уравнилителя, большое влияние имеют консервативные силы, а искусство как-то не очень в почете. Отсюда и другой подход: насилие — сколько угодно, а секс и обнаженка — ни-ни.

А что это за мужик такой на логотипе Valve? Тот, что с вентилем в левом глазу (+7-911-***-21-01).



В офисе Valve прямо из пола торчит здоровенный красный вентиль по самый пояс. И мониторинг на постаменте по соседству.

Ну мужик и мужик, что вы — мужиков с краном в глазу никогда не видели? К тому же на новом логотипе мужик, похоже, уже другой и вентиль у него не в глазу, а на затылке. Просто раз уж решили компанию назвать Valve («Вентиль»), то надо было это как-то интересно обыграть. Вот и обыграли.

Заметил такую закономерность: чем богаче комплектация Xbox 360, тем зеленей круг на коробке полнее. На Core-коробках он заполнен только на четверть. На Premium — половина, а на Elite — почти весь. Может ли это значить, что будет еще одна комплектация, с полным кругом? (+7-927-***-77-96)



Да, есть такое дело. Признаться, вы первый, кто обратил на это внимание. Еще одна комплектация наверняка будет, и ее ключевой особенностью, скорее всего, станет встроенный плеер HD-DVD. Слухи об этом ходят давно, но Microsoft пока не торопится их подтверждать.

Существует ли какой-нибудь симулятор хирурга? Кстати, мной отправлено вам 29 вопросов и ни на один вы не дали ответа. Мы даже с другом поспорили, кто первый получит ответ на свой вопрос. Победитель пока не определился (Nataliya Tomilina, 2460773@post.ru).



Симулятор хирурга? За этим покажут на Nintendo DS (Trauma Center: Under the Knife, 2005) или на Wii (Trauma Center: Second Opinion, 2006, и Trauma Center: True Blood, 2007). Изю всех медицинских игр там все наиболее правдоподобно: крошить людей приходится стилусом. Имейте в виду, что Second Opinion является не новой игрой, а всего лишь расширенным портом Under the Knife специально для Wii.

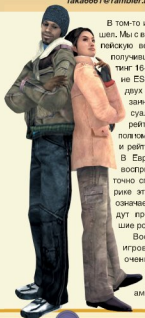
Еще подобные игры есть на PC (Operation, 1998; 911: Paramedic, 2002), но до Trauma Center им как Лужкову до Блумберга.

А не отвечали мы, видимо, потому, что вы просто вопросов интересных не присылали. Или присылали что-то такое, что, кроме вас, спрашивало еще много людей.

Давно заметил, что большинство героев компьютерных игр можно легко классифицировать по архетипам: «крутой спецназовец», «чересчур амбициозный злодей», «гнусный предатель», «бой-баба», ну и так далее. А есть что-то за пределами этих архетипов? Может, я не в те игры играю? (+7-905-***-63-12)



Ключевые герои Heavenly Sword сделаны хоть и хорошо, но все как один типовые. А Кай нетиповая ни разу.



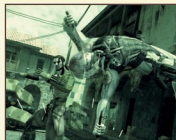
Да, есть такое дело. В большинстве своем герои игр представляют собой клише, клише в квадрате и клише в кубе. Куда ни кинешь взор — везде либо перекачанные мужики, либо злодеи со зловещими «аха-ха-ха»-голосами, либо девчонки-пай. Но это и понятно: по-настоящему уникальные и запоминающиеся персонажи появляются не чаще, чем игры-шедевры. Вот взять для примера *Half-Life 2* и *Portal*: на две выдающиеся игры всего один выдающийся персонаж, да и тот — искусственный интеллект. Магнуссон, Кляйнер и G-Ман хороши, но не более того, Алкс же — персонаж откровенно плоский.

Интересные герои традиционно бываю в серии *Metal Gear Solid*, а если из последнего, то в *Heavenly Sword* для PS3. Главная героиня Нарико проработана, в принципе, очень хорошо: сильная, импульсивная, чувственная. Но гораздо интереснее ее сводная сестра Кай, второй игровый персонаж. После всех тех ужасов, что ей пришлось пережить, Кай стала настолько не от мира сего, что в каждом ролик только ее появления и ждешь. Кривляется она получше, чем *Джонни Депп* в «Пиратах Карибского моря», скачет как козла, ест червяков, а на просьбы быть посерьезнее реагирует так вот образом:

Нарико (сидя в клетке в ожидании, когда ее отправят на убой): «Я теперь совсем одна. Кроме тебя, у меня никого не осталось... Найдите оружейную, принесите мне *Heavenly Sword*!»

Кай (отводя глаза в сторону): «Я однажды оставалась одна. Пришлось есть тараканов... Яйц!»

Почему вы так редко хвалите игры за сюжет? (+7-903-*-81-90)**



MGS — редкий пример, когда и посмотреть есть на что, и от сюжета не оторваться. Был бы еще там геймплей, цены бы ему не было.

Да потому что хвалить некого. Откровенно говоря, даже те игры, которые мы хвалили за сюжет, мало чем могут удивить. Вот взять *BioShock*. Сама идея подводного города не нова, она уже не раз использовалась в книжной и кинофантастике. А twist с происхождением главного героя и вышестоящей фразой «*Would you kindly...*» хоть и неплох, но не сказать чтобы очень уж неожиданный.

Некоторым гениям вроде Хидео Кодзимы (см. *Metal Gear Solid*) удается избежать притяжения штампов и каждый раз придумывать что-то особенное, но дается это до-

рогой ценой. Сюжеты у Кодзимы, конечно, всегда интересные и неординарные, на голову выше всего, что еще есть в играх. Но его буйная японская фантазия имеет свои побочные эффекты в виде крайней запутанности повествования, явных противоречий и диалогов, по которым так и плачет рука редактора. Ну-ка вспомните концовку предпоследнего трейлера MGS 4, который на Game Convention 2007 показывали: «*War transforms us, Snake. Into beasts*». И Снейк, как idiot, повторяет: «*War transforms us*».

Вобщем же проблема с сюжетами заключается, как ни странно, в том, что «все придумано до нас». За те несколько тысячелетий, что существует культура, все аспекты человеческих взаимоотношений были описаны и проанализированы миллионы раз, менялась лишь обстановка и конъюнктура. Аргентинский писатель Хорхе Луис Борхес (1899–1986) утверждал, что существует всего четыре типа сюжетов и соответственно четыре типа героев: герои-милитанты (*BioShock, Half-Life*), герои-странники (*The Longest Journey, Syberia*), герои поиска (*Max Payne*) и герои, потерявшие, а потом снова обретшие веру (*Silent Hill 2, Fahrenheit*). В чистом, дистиллированном виде эти сюжеты почти не встречаются, обычно их смешивают между собой. Но вырваться за пределы этих четырех осей координат не удалось еще никому. Есть мнение, что все дело в самом устройстве нашего мира: мы знаем лишь три пространственных и одно временное измерение, а представить себе что-то большее просто не в состоянии.

Геро в Devil May Cry 4 очень похож на Данте. Это специально так сделано или просто совпадение? (+7-921-*-54-44)**



Бое-поллины! Если не смотреть на оружие, то вообще непонятно, кто из них Данте, а кто Неро.

Это не совпадение, так сделали специально. С одной стороны, авторы хотели ввести нового героя. С другой стороны, Неро должен был выглядеть не хуже Данте (а переплунуть Данте не так просто) и быть узнаваемым, чтобы его опознали «случайные» игроки. То есть те, чьи знания о Devil May Cry ограничиваются фразой «а, это та игра про белобрысого чувака с мечом и пистолетами».

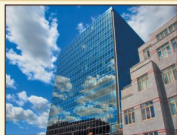
Покажите обложку американского издания «Игромании» (+7-926-*-64-61)?**

А нечего показывать. «Игромания» издается в одном-единственном варианте — в том, что вы держите в руках. Никаких переводных версий не существует потому, что в них нет необходимости. Издавать «Игрома-



нию» на украинском или, к примеру, казахском языках не имеет смысла, так как в странах СНГ большинство населения и так знает русский язык. А делать специальные версии для США, Европы или там Азии тоже нецелесообразно по миллиону причин. Основная заключается в том, что в каждой стране игровые журналы отличаются друг друга, поэтому «Игроманию» пришлось бы так сильно переделывать, что смысл в лицензировании просто исчез бы — проще было бы создать новый журнал.

Почему почти все игры для Ubisoft делаются в Ubisoft Montreal (+7-906-*-17-75)?**

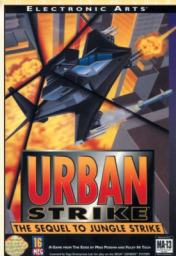


Одно из зданий Ubisoft Montreal.

Ubisoft Montreal — самая крупная и самая мозаитная студия Ubisoft, там сосредоточены ее основные таланты. Поэтому она производит больше всего игр и выступает своего рода мозговым центром, а остальные ее отделения (которые есть на всех континентах, кроме Южной Америки) являются как бы «подмастерьями» и «чернорабочими».

Помните, на приставке SNES была игра Urban Strike, где одинокий вертолет сражался против террора. Так вот, в одной из миссий там фигурировали зловредные террористы башни Всемирного торгового центра в Нью-Йорке. При этом игра вышла в 1994 году, за семь лет до теракта. Часто такие совпадения случаются? (Ника, nkochn93@mail.ru)

Случаются, и не сказать чтобы редко. Просто в мире не очень-то много таких видных зданий и сооружений, вот они и кочуют туда-



суда. Каждый режиссер, разработчик и литератор считает своим долгом как-нибудь над ними надругаться. Всемирный торговый центр в массовой культуре бомбили, топили, замораживали и разрушали до основания аж с начала 70-х, с момента его постройки. Игр, фильмов, мультфильмов, аниме и комиксов, где фигурировали эти башни, столько, что перечислить их здесь просто невозможно. Более-менее полный список см. по адресу http://en.wikipedia.org/wiki/World_Trade_Center_in_popular_culture.

4 то в итоге будет с Wii? Она одолеет PS3 и Xbox 360 или провалится в тартарары? (+7-906-***-11-07)



Wii по-прежнему продается лучше всех остальных консолей, но из факт, что это продлится долго.

До недавнего времени победа Wii казалась делом решенным, но в последние месяцы в этом появились сомнения. Нашей ре-



Nintendo имеет репутацию самой «ластой» компании, и это неспроста. Посмотрите хотя бы на ее бывших топ-менеджеров (слева направо: Перрин Каплан, Бет Ллевеллин и Джордж Харрисон) и сравните их, например, со стилем Филом Харрисоном из Sony.

дакции эта приставка с самого начала казалась мыльным пузырем, но теперь появились конкретные свидетельства этого.

Во-первых, непонятно для кого и зачем она вообще нужна. Казуальные игроки возьмут Wii Sports и Wii Fitness, и этого им, в принципе, хватит на все пять лет существования платформы. Хардкорщикам играть на ней просто не во что: эксклюзивы в лице Mario, Zelda и Metroid интересуют лишь ограниченный контингент игроков, а в мультиплатформе лучше играть на PC, Xbox 360 или PS3. Конечно, есть такой фактор, как управление, но оказалось, что даже при самом удобном управлении играть на Wii утомляет. И не столько физически, сколько морально. Вместо того чтобы с чудовищным напряжением водить курсором Wii по экрану или махать руками как сумасшедший, хочется взять обычный геймпад или клавиатуру с мышкой и забыть об этом кошмаре.

Во-вторых, бесполезность Wii, кажется, начали понимать покупатели: осенью ее продажи впервые упали (хотя это еще мало о чем говорит, надо смотреть на ноябрьские декабрьские продажи), а в прессе появились сравнения с видеокурсами для похудения: их все покупают, но почти никто не пользуется.

В-третьих — и это самое главное — из

американского отделения Nintendo начали в массовом порядке увольняться сотрудники. В течение осени о своем уходе заявили сразу трое высокопоставленных сотрудников: старший вице-президент по маркетингу Джордж Харрисон, старший пилар-директор Бет Ллевеллин и вице-президент по маркетингу и корпоративным отношениям Перрин Каплан. Официально все они покинули компанию из-за того, что их японское руководство решило перенести пилар- и маркетинговые отделы из Редмонда (штат Вашингтон) в Редвуд-сити (Калифорния) и Нью-Йорк, а эти трое, как и многие низовые сотрудники, переждать не захотели. Но возможно и такое, что они просто хотят покинуть компанию, пока она на гребне успеха, чтобы ее возможные неудачи в будущем не отразились на их карьере. Иначе с чего бы они стали покидать фирму, которая всего за пару лет поднялась на второе место (по размеру капитализации) в рейтинге японских компаний, уступив лишь Toyota? Уж явно не оттого, что им мерещатся какие-то особо радужные перспективы.

Тем не менее мы пока не беремся утверждать, что провал Wii неизбежен. На данный момент это только предположение, а не истина в последней инстанции. Все еще может много раз измениться.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru
- По SMS на номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, задать сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

2) При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- Не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуются слишком много времени.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависла, как установить моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристые места в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Какие есть игры про современную политическую ситуацию в мире? (+7-905.***-01-06)



Из всех разработчиков Кодзима чувствует тренды лучше всех.

Таких игр, в принципе, навалом, вот только политику там изображают на дотсдовском уровне («Ой, кажется, Иран бомбить собираются. Давайте игру по-быстро-му сбавим?»). Из свежих игр что-то интересное в этом плане предлагают лишь **Call of Duty 4** и **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**. **Call of Duty 4** любопытен тем, что его разработчики более-менее осведомлены о новейшей российской истории. На Западе ведь какой стереотип: в 90-е годы рухнул Советский Союз и восторжествовала демократия, а потом пришел Путин и все испортил. Здесь же ключевой мотив выражен в фразе одного из русских персонажей: «Так же, как они разрушили нашу страну, мы разрушим их».

Но впереди планеты всей, как обычно, MGS. В четвертую часть Кодзима утрамбовал все современные тренды — наномашин, слежка за всеми и вся, частные армии. И если первые две темы муссируются уже давно, то с частными армиями Кодзима проявил немалую прозрачность. Он эту идею заложил в сценарий еще два или три года назад, когда компания Blackwater USA (та самая, что фигурировала недавно в истории с расстрелами иракцев) была еще никому не известна и о частных армиях никто даже не заикался. А сейчас все только об этом и говорят. В том числе и **Наоми Кляйн** (канадская журналистка, автор книги **No Logo**), а уж она-то всегда в курсе новых вещей.

Почему закрылась передача «От винта!»? И чем сейчас занимаются ее бывшие ведущие — Бонус и Гамовер? (ваш постоянный читатель M@VeR1K)

Из-за кризиса. Помните ведь, наверное, что в августе 1998 года грянул экономический кризис и вся страна моментально откатилась на несколько лет назад. Все лето 1998-го выходили повторы передачи, но это



За прошедшие годы Гамовер и Бонус заметно постарели.

было из-за летнего времени. В сентябре же сняли несколько новых выпусков, а потом передача исчезла навсегда. Спонсором передачи была компания «Белый ветер», после кризиса ей пришлось изрядно подтянуть пояс и на производство «От винта!» денег уже не осталось. Закрытие программой расстроило всех — и Бонуса с Гамовером, и «Белый ветер», и руководство НТВ. В 2002 году предпринимались попытки возродить передачу, но неудачно.

Бонус (**Борис Ренетур**) сейчас занимается озвучкой всего подряд — рекламы, фильмов и даже нашей «Игромании», играет в театре. У Гамовера (**Антон Зайцев**) есть свое дело, но на телевидении он время от времени тоже появляется, хотя работает больше для удовольствия, чем по нужде.

Зачем во многих играх при загрузке пишут: «ESRB Notice: Game experience may change during online play»? Ведь это и так понятно. И еще — разве в мультиплеерной игре навыки измениться не может? (+7-919.***-75-27)



Здесь речь не о навыке, а о рейтинге. Если у игры рейтинг Everyone, то в мультиплеере может случиться что-нибудь такое, что и на Mature потянет. Предусмотреть такие вещи невозможно (в сетевой игре ведь нет скриптов, ничего заранее не прописано), вот поэтому и придумали эту отмазку.

Эротические игры в основном рассчитаны на мужчин. А есть ли эротические игры для женщин? (Станислав Степанов, Penchekryak@yandex.ru)

Есть, но они почти все поговорно японские. Для них даже придуман специальный термин — *otome* (яп. «незамужняя девушка»). Если в играх для мальчиков суть обычно состоит в том, чтобы окутать всех особ противоположного пола, то в играх для женщин все наоборот: одна девочка должна обработать нескольких мужчин. В отличие от

мужской эротики, упор делается на романтическую, а не физиологическую сторону.

Названия всех этих игр вам, скорее всего, ничего не скажут: **Angelique**, **Full House Kiss**, **McKenzie & Co**, **Meine Liebe**, **Houkago no Love Beat**, **Yo-Jin-Bo**.



Обложка игры Yo-Jin-Bo.

Сначала вы писали, что главу компании Crytek зовут Чеват Йерли, потом Цеват, затем Джеват. Так как его все-таки зовут? (+7-909.***-22-54)



Джеват, мы специально уточняли это у него самого. «Цеват» было неправильной транскрипцией, а вариант с «Чеватом» возник потому, что тогда он произносил свое имя, оно звучало как нечто среднее между «Чеват» и «Джеват».

Любопытно, кстати, что Crytek, самая успешная немецкая студия-разработчик, создана не немцами, а турками (братьями Джеватом, Ави и Фаруком Йерли). Германия уже очень давно (еще до Первой мировой войны) связана прочными связями с Турцией, и вот какие интересные результаты это теперь дает.

Оукеда вялился строгги (я про серию Quake)? (Никита Чичулаев, www.chik999@mail.ru)



А никто не знает. Известно, что родной страной является планета Стрэгос, и своими экспериментами они практически уничтожили ее биосферу. Известно, что им абсолютно чужд гуманизм, что у них нет никакой культуры и что смыслом всей их жизни является война. Известно, что они используют черные дыры для путешествий быстрее скорости света. Но откуда они взялись (или кто их создал) — этого в **Quake** не раскрывали еще никогда.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Из всех онлайн-игр **The Sims Online** — самая умиротворяющая. Обычный лютдыб: пришел на вечеринку, гостей — тол-

The Sims Online

па, и все за шахматами. Кота купить — уже событие. За всю историю **The Sims Online** — только два громких скандала. Сначала профессор философии и лингвистики Мичиганского университета **Питер Ладлоу** начал ругать игру в блоге, а модераторы стерли его персонажа. Потом еще бордель какой-то прикрыли. Ну и все.

При этом **The Sims Online** — безусловный прорыв: впервые

коммерческая онлайн-игра предложила пользователям только чат. Концепция, на первый взгляд, слабая (другие годы рисуют миры и расстят драконов), но работает: любой пользователь MMOG знает, что драконы в конце концов предадутся и в игру возвращающиеся к людям, чиста поговорить.

Однако эти пять лет **The Sims Online** влечет довольно жалкое

существование. Издатель не смог выполнить план по подписчикам и использует такую маркетинговую модель: бесплатны первые три месяца, то есть можно подписаться, встать наиграться и ничего не заплатить. Причиной дефита стала все та же концепция. В **The Sims Online** абсолютно нечем заняться, а для праздной болтовни появились более эстетичные местные вроде **Second Life**.

Дата выхода:	2002
Жанр:	Разговорчики в строю
Издатель/разработчик:	Electronic Arts/Maxis

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Компьютерный клуб «Орки» занимал внушительное помещение в Московском институте стали и сплавов — а него даже вел отдельный лестничный пролет, исписанный матерными граффити. Внутри

Quake 2

клуб напоминал самые жуткие кадры из первой «Матрицы» (с гидами людей-батареек) или китайские золотодобывающие фермы: ряды деревянных столов, мерцание мониторов высвечивает десятки изможденных лиц. Лица эти, как правило, бесконечно изучали какую-нибудь игру: **Warcraft 2**, **Diablo**, **Quake**. **Quake 2** они встретили без рукоприкладств.

Во-первых, «ку-два» был мрачен, как литературные хорроры Данте: серо-красный, весь пылат.

Дата выхода:	1997
Жанр:	Фрейд жизни
Издатель/разработчик:	Activision/Id Software

Во-вторых, он давал понять: вы, лица, зря зашлились — время не замерло, оно рвет вперед. На YouTube под видеопрохождениями **Quake 2** до сих пор появляются отзывы в духе «The best game ever made!», но это, конечно, немного не то. **Quake 2** не лучшая игра в истории, но он создал новый язык: «реальса», «джамп-трик», «озверин». Стал маньяк: после сотни часов тренировок по уровню **q2dm1** можно было бегать вслепую. Тусовкой: геймеры сбивались

клубы-однодневки с названиями вроде **Cyber Demons**. Для некоторых **Quake 2** в итоге превратился в работу. В 2001 году на московском этапе **World Cyber Games** я встретил приятеля Ваню по кличке **Mikes** — в «Орках» мы беззаботно перестреливались из рейтганов. Ваня был сильно навеселе и только что выиграл примерно \$1000 — серьезные деньги, если учесть, что средняя зарплата сотрудника московской компании-разработчика в тот год составляла \$400.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В той части планеты, где игроки торгуют цивилизованно, **Ultima VII** вышла в стартовой упаковке. Черный картонный ящик, начертанное тонким пером название — и больше ничего. Никаких тебе портретов рыцарей,

Ultima VII: The Black Gate

сопленных зайчиков на мечах, поверженных образов и прочих фантазийных художеств с меседжем «Купи меня!». Но **Ultima VII** и не должна была кидаться на клиента. В рамках сериала издали две полные трилогии и несколько книг, всего пишется фанфик...

Бренд сам себя продавал.

В череде «Ультим» седьмой эпизод — наиболее симпатичный. Полноэкранная графика. Управление мышью, удобное. Игровой мир Британния неосужден велик: для комфортного

путешествия есть даже дикий летающий аппарат, похожий на выданный из «Бонга-747» ряд синих крыльев (справедливости ради скажем, что с читкодом **Ultima VII** проходилась равно за три минуты).

Но что в **Ultima VII** до сих пор не понятно — так это истоки гигантомании. Квадратные километры лесов и полей руковорны, на их создание истрачены тысячи человеко-часов. Сейчас производством игр, сопоставимых размерами с **Ultima VII**, заняты мно-

Дата выхода:	1992
Жанр:	Большая игра
Издатель/разработчик:	Origin Systems

гозатжные офисы, где только уборщиков — рота: компания может нанять сто человек, потому что игру купят миллионы. Но это ведь 1992 год, зря компьютерной эры! Системные блоки еще не развели по квартирам, игры — развлечение маргинальное и не то чтобы приносит сверхприбыли. И зачем так выкладывались? Для себя?

Вопрос, конечно, риторический. Так уж получается — игры, сделанные «для кого-то», мы в этой рубрике не вспоминаем.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Американский боевой вертолет (10 пикселей, пропеллер плюс пулемет) мчит над скалистой страной с мультяшным названием Кабания и уютжит местность ракетами класса «воз-

Twin Cobra

дух-воздух», «воздух-земля» и «воздух-куда-попадет». Патриоты Кабания (кабаны? кабанята?) все как один встают под ружье. Танки и зенитные установки плюют в небо красными шариками. Истребители пикируют на агрессора из стратосферы. Каждые пять минут из-за туч выплывают огромные летающие крепости и пытаются накрыть вертолетик злым вверным огнем. Бесполезно. Раз в шесть минут машина приземляется на перевалочный пункт, пилоты подсчитывают оч-

ки, выкруивают по игре, а после снова раскручивают винты.

С этим японским скролл-шутером связана легендарная городская легенда. Один арбатский мальчишка играл в **Twin Cobra** на черной приставке много недель, хотя мама и бабушка предупреждали: «Становись!» Он играл днем, он играл ночью, и, только пройдя игру до конца, мальчишка вытиснул из рук черной геймпад. И тут мама с бабушкой охнули: у мальчишки под глазами были черные-пречерные круги. А еще он до самых кос-

тей стер подушечки пальцев, стал инвалидом и даже в армию не пошел! Имя и фамилия мальчишка, а также адрес военкомата забыты, поэтому байка давно не в ходу. Но вот вам правдивая правда. В клубе аркадных автоматов, работавшем в 90-х в подвале возле московского зоопарка, когда-то стоял японский автомат **Twin Cobra** — старый, побитый, с зеркальным экраном, расщарпанной доской и двумя расшатанными джойстиком и, естественно, черной-пречерной.

Дата выхода:	1987
Жанр:	Вид сверху, луже
Издатель/разработчик:	American Sammy Corporation/Taitan Co., Ltd.

МЕСЯЦ В ИСТОРИИ ДЕКАБРЬ

1 декабря 1991 года

В продаже — Mega-CD, проигрыватель компакт-дисков, который превращает консоль Sega Mega Drive в, как это принято сейчас называть, центр цифровых развлечений. Шайтан-машинка крутит игры с полноцветным видео, музыку, диски редкого формата CD-G, но оказывается, в итоге никому не нужной.



2 декабря 2004 года

Администрация тюрьмы города Джефферсон, штат Миссури, США, запрещает 35 игр числа из тех, что были доступны на скакуне. У зеков отбирают GTA 3, Hitman: Contracts и другие тайтлы, связанные с насилием, грабежами и убийствами — все это уголовникам давно знакомо, в то время как отсидка должна их чему-нибудь научить.



3 декабря 2005 года

Слетитя дня: режиссером полнометражного Halo может стать мексиканец Гильермо дель Торо, который поставил, к примеру, «Лабиринт Фавна» и «Хеллоу». Слых не подтверждается — режиссером станет никому не известный Нил Бломкэмп. Но фильм так до сих пор и не начал.



6 декабря 1959 года

День рождения Сатору Иваты, с 2002 года — президента и генерала Nintendo. В том, что внутри консоли Wii по-прежнему правит Марио (а также в появлении собственного Wii), есть немалая его заслуга.

7 декабря 2004 года

Студия Reflections Interactive (Driver, Destruction Derby) добровольно покидает Мартин Эриксон — креативный директор и основатель компании. Как разработчик он, может, середнячок, зато как человек — кремы: проработал в Reflections двадцать лет и без лишнего сантимента ушел, когда Ubisoft продавалось миллионными тиражами.

9 декабря 1994 года

В японские игровые клубы привозят автомат Tekken. От Virtua Fighter 1994 года, Tekken отличается техничностью поединков (тут в драке, страшно сказать, думать приходится) и густонаселенностью: 18 бойцов!



12 декабря 1999 года

Выходит Planescape: Torment — одна из самых впечатляющих ролевых игр конца прошлого века. Достаточно сказать, что пока другие виртуальные герои бегали от смерти, центральной персонаж Planescape только ее и искал.



13 декабря 1972 года

На свет появляется Американ Макги — жизнерадостный юный и талантливый в прошлом дизайнер (интерьер интерьеры DOOM 2 и Quake — его авторства), а чуть позже — злой скотч-рок (American McGee's Alice).



14 декабря 1990 года

Премьера самого первого Commander Keen — дебютной игры id Software. Проще всего, в игре лобовый код: это первый действительно шустрый сайдскроллер под DOS. А вот геймплей подморожен у лидеров вроде Super Mario Bros., но с лучшим оружием и инопланетянами.

19 декабря 2005 года

Чешские студии Black Element Software, Altar Games и Bohemia Interactive регистрируют Ассоциацию независимых разработчиков (IDEA), которая призвана помочь начинающим разработчикам. Но, судя по всему, пока отцы-основатели IDEA покажут преимущественно себе.

21 декабря 2004 года

Девушка, снявшая топless для эротической вестерны The Guy Game, подает иск на Top Heavy Studios, Gathering of Developers, SCEA и Microsoft (оказывается, во время съемки ей было всего 17 лет). Игру в итоге запретят к продаже, но спустя полгода все зрители из The Guy Game (полностью выдернувшись минус записи эротической дивы) выйдут на видео.



20 декабря 2004 года

EA аккумулирует 19,9% акций Ubisoft — пакет по разным оценкам стоит от 85 до \$100 млн. Представители Ubisoft расценивают намерения EA как «враждебные». Представители EA, наоборот, безмерно улыбаются: якобы они купили акции только потому, что считают Ubisoft «выгодным объектом для инвестиций».



31 декабря 2001 года

Разработчик Джек Сан получает Орден Британской империи «за особые заслуги в видеоиграх». В 1982-м, в возрасте 15 лет, он создал компанию Argonaut Software и занимался детскими аркадами — от Crod до PS-версий Гарри Поттера и относительно недавней Malice.



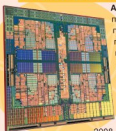
idea games

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РЪВЕРКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Наполеоновские планы



2008 года выйдут

AMD заканчивает подготовку к выпуску настольных процессоров семейства **Phenom**. До конца ноября в продажу должны поступить четырехъядерные модели, а в первом квартале

Phenom FX с высокими тактовыми частотами, ну а в марте нас ожидает экзотика — трехъядерные чипы. **Phenom X3** будут выпускаться под Socket AM2+ с 2 Мб кэша второго уровня и поддержкой **HyperTransport 3.0**.

Позднее появятся 45-нм чипы для материнских плат с разъемом Socket AM3 и разъемом для DDR3-памяти. Успех таких процессоров напрямую будет зависеть от соотношения цены и производительности по сравнению с двух- и четырехъядерными аналогами.

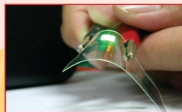
Индикатор настроения



На просторах интернета появилась информация о забавной игрушке для постоянных пользователей программ обмена мгновенными сообщениями. **i-Buddy** подключается к компьютеру через USB-порт, крепится к столу при помощи клипсы и работает с **MSN Messenger 7.0** и выше.

При входящем сообщении специальное ПО определяет наличие смайликов и отвечает пластиковому человеку команды: i-Buddy может светиться одним из нескольких цветов, махать крыльями и вертеться на подставке. Светодиод на корпусе загорается, когда в Сети появляется новый пользователь из контакт-листа.

ЖК-дисплей отжигают свой век?

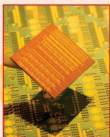


Специалисты **Epson** раз и навсегда решили проблему недолговечности дисплеев на основе органических светодиодов. 8-дюймо-

вый OLED-экран компании гарантированно работает 50 тыс. часов, а это почти 6 лет в режиме non-stop.

Устройство уже готово к запуску в серийное производство. От ЖК новинка выгодно отличается степенью контрастности, углами обзора, компактными размерами и весом. Не исключено, что в будущем такие экраны займут место в цифровых фоторамках, медиаплеерах, компьютерных мониторах и даже телевизорах.

Сами с усами



За последние двадцать лет Россия упустила море возможностей стать великой компьютерной державой. Американские компании выпускают процессоры, материнские платы, видеокарты и память, японцы производят роботов целыми армиями. А у нас нет ни собственных комплектующих, ни массовой операционной системы, ни даже перспективных технологий.

Но уже в январе на территории России начнется строительство современного завода по выпуску полупроводниковой продукции. Фабрика займется производством 300-мм кремниевых пластин по 45-нм и 65-нм техпроцессам. Компания **Sitronics** будет держателем основного пакета акций (51%), а государство оставит за собой 49%. Принято, но знать бы, что там будут производить...

Без проводов



В рамках японской выставки **Ceatac 2007** компании **Seiko Epson** и **Murata Manufacturing** представили прототип устройства для беспроводной подзарядки аккумуляторов.

Бесконтактная система передачи электроэнергии позволяет за считанные минуты подзарядить батарею любого портативного устройства, будь то телефон, карманный компьютер или ноутбук. В обозримом будущем

аппарат запустят в производство. Кстати, на организм человека система никак не воздействует — за здоровье можно не бояться.

Оружие для геймеров



Специально для тех, кто считает обычную клавиатуру слишком громоздкой, компания **Belkin** выпустила **n52te**. На компактном корпусе манипулятора

расположены основные игровые кнопки, колесо прокрутки и 8-позиционный «крестик».

Джойстик ориентирован на экшны, но при помощи специальной утилиты можно настроить **Belkin n52te** под игру любого жанра. От компании **Razer** новинке досталась поддержка технологии **Synapse** — можно интегрировать игровые профили прямо в прошивку и использовать манипулятор с любым компьютером без драйверов. Цена — 2000 руб.

Почти топ



NVIDIA официально анонсировала **GeForce 8800 GT**. Видеокарточка насчитывает 112 универсальных процессоров с частотой

1500 МГц. Ядро работает на скорости 600 МГц, память — на 1800 МГц.

С точки зрения производительности видеокарта очень интересна — во многих тестах она опережает **GeForce 8800 GTS 640 M6**, не говоря уже о **GeForce 8800 GTS 320 M6**. Модели разных производителей пока не будут отличаться разве что наклейкой на кулере и комплектом поставки. Например, **GIGABYTE** положила в коробочку с **GeForce 8800 GT** диск с **Neverwinter Nights 2**, а **ASUS** — **Company of Heroes: Opposing Fronts**.

Допоры DisplayPort!

Нынешняя пропускная способность интерфейсов **DVI** и **VGA** в скором будущем станет настоящей проблемой для распространением больших мониторов для современных игр и видео высокой четкости. Для решения проблемы и придумали **DisplayPort**.

Недавно **Samsung** продемонстрировала первый монитор с поддержкой перспективно-

го интерфейса, а тайваньская Chunghwa Picture Tubes подхватывает эстафетную палочку и выпустила соответствующий дисплей. 22-дюймовая модель была представлена на японской выставке FPD Yokohama. Серийный выпуск будет налажен до конца года.

Celeron с двумя ядрами

Со следующего года Intel начнет постепенно избавляться от однокорневых процессоров: в самом конце зимы компания представит первый Celeron с двумя вычислительными ядрами — Celeron E1200 (1,6 ГГц). Объем кэша второго уровня составит 512 Кб, частота системной шины — 800 МГц, уровень энергопотребления — 65 Вт.

Отдельно отметим, что процессор будет основан на 65-нм версии архитектуры Core и со старыми материнскими платами работать не сможет. Ориентировочная стоимость новинки — 1300 руб.

Мастер на все руки

NEXX выпускает миниатюрные плееры один за другим, последнее творение компании — 20-граммовый крох NEXX NF-590. Мастер на все руки воспроизводит музыкальные файлы (MP3/WMA), крутит видео (AVI) и отображает картинки на полугораздочном дисплее (JPEG).

В прочный корпус упакован чувствительный микрофон, динамик и до 4 Гб флэш-памяти. Для управления используется сенсорная панель с алмаз подсветкой. В комплект поставки входит силиконовый чехол, который можно вложить в руку. Цена варьируется от 3000 руб. до 4300 руб.

Интернет раз, интернет два

В США завершены работы по созданию сети нового поколения — Internet 2. Более 200 университетов соединила магистраль с пропускной способностью 100 Гбит/с. Каждый сегмент сети содержит по десять линий с гаранти-



рованной пропускной способностью 10 Гбит/с. Такой скорости достаточно для быстрой передачи видео в DVD-качестве на внушительные расстояния.

На создание необходимой инфраструктуры ушло около десяти лет. Новая сеть рассматривается как полигон для обкатки сетевых технологий будущего. Следующий шаг — повсеместное внедрение Internet 2.

Дешево и сердито

Новое редко бывает дешевым. Hitachi твердо намерена опровергнуть данное утверждение, выпустив революционные по объему жесткие диски без радиального повышения цен.

Секрет кроется в адаптации современной технологии производства головок для винчестеров. Специалисты японской компании сумели вдвое уменьшить размер головки без изменения технологии производства дисков. Теперь огромный по современным меркам 4 Тб накопитель вполне можно поставить на конвейер до 2011 года. Раньше считалось невозможным достичь столь больших объемов при использовании современных технологий, и аналитики предрекали заметное удорожание емких винчестеров. Теперь нам это не грозит.

Распродажа?

При виде ценника Sagem my226X можно подумать, что попал на распродажу. 1600 рублей за оригинальный телефон толщиной 11 мм? Что ж, демократично. Литиево-ионный аккумулятор емкостью 670 мАч обеспечивает возможность работы до 3 часов в режиме разговора или 240 часов ожидания. Дисплей простенький — CSTN, 65 000 цветов, 128x128. Приятных неожиданностей в виде камеры, модулей беспроводной связи и поддержки мультимедиа, увы, нет. Зато есть громкая связь и поддержка 24-голосной полифонии.

ССТN, 65 000 цветов, 128x128. Приятных неожиданностей в виде камеры, модулей беспроводной связи и поддержки мультимедиа, увы, нет. Зато есть громкая связь и поддержка 24-голосной полифонии.

Железный софт на DVD

Видеокарты

- AMD avivo Video Converter Engine 7.10 — видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.
- AMD Catalyst 7.10 — драйвера для видеокарт Radeon.
- ATI Tray Tools 1.3.6.1053 — настройка видеокарт AMD.
- NVIDIA ForceWare 163.71 — драйвера для видеокарт серии GeForce 560/570.
- RivaTuner 2.05 — настройка и разгон видеокарт.
- TechPowerUp GPU-Z 0.0.9 — отображает всю информацию о видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- AMD HDMI Audio Driver 7.10 — драйвер для звукового чипа Radeon HD 2900 XT.
- Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007 — драйвера для линейки карт X-Fi от Creative.
- Realtek AC'97 A4.02 — драйвера для аудиокодеков AC'97 от Realtek.
- Realtek HD Audio R1.80 — драйвера для аудиокодеков HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- GIGABYTE @BIOS 1.21 — прошивка BIOS системных плат GIGABYTE.
- GIGABYTE EasyTune B07.0905.1 — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- MSI Dual CoreCenter 2.0.0.9 — утилита для материнских плат MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- CrystalDiskMark 1.0.4d — измерит производительность винчестера.
- HD Tune 2.54 — тестирует любой носитель.
- Hitachi Drive Fitness Test 4.10 — тестирование и настройка винчестеров Hitachi.
- NERO CD/DVD Speed 4.7.7.3 — измерит скорость дисков и раскошетит все о диске.

Системные утилиты

- Auslogics System Information v.1.16.156 — программа подробно расскажет о начинке вашего ПК.
- Belarc Advisor 7.2.20.10 — расскажет вам все о вашей системе.
- CPU-Z 1.41 — определит процессор, чипсет и память.
- CrystalCPUID 4.13.1.343 — детектор процессоров.
- CrystalMark 2004F2 0.9.123.343 — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- Fresh Diagnose 7.66 — исследует потаенные участки вашей системы.
- SiSoftware Sandra Lite X11 SP4 (2006.11.20.30) — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- SpeedFan 4.33 — повелитель всех вентиляторов.

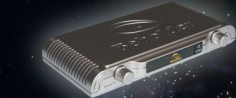


Владей эфиром!

Behold TV SOLO

Behold TV M6 Extra

Behold-TV 609 RDS



Автономный ТВ/FM-тюнер в стильном корпусе



Аппаратное кодирование в формате MPEG-2 и AC3



Поддержка RDS (радиотекст)

- Обновляемая микропрограмма
- Поддержка широкоформатных мониторов
- Картина на десктопе
- Разрешение 1680 x 1200

- ARPC — включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию
- Объемное изображение
- Запись без рекламы
- Вещание в сеть с собственным логотипом

www.beholder.ru

реклама

КРАСИВО ЖИТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ

СОБИРАЕМ ИГРОВУЮ HI-END СИСТЕМУ

Николай Арсеньев

В журнале мы много уделяем внимания обзорам достаточно дорогих железок. И неспроста: для получения удовольствия от игр, кино и музыки придется потратиться на мощный процессор, пару гигабайт ОЗУ, видеокарту, системную плату, акустику и т. д. Чем глубже выникаешь в тему, тем больше появляются деталей, которые необходимо учесть.

Вот, например, что стоит построить мощный компьютер для игр и развлечений? Казалось бы, банальный вопрос и ответ очевиден: надо купить дорогие комплектующие и запихать это дело в корпус. Да, но остается много подводных камней: какой кулер выбрать, чтобы четырехядерный процессор не перегревался, какой использовать корпус, чтобы комфортно влез GeForce 8800 Ultra, а то и два, какой блок питания потянет начинку, с каким разрешением и диагональю выбрать монитор... Вереницу вопросов можно продолжать бесконечно, и в ней нет второстепенных моментов — каждый из них важен.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР



Для начала стоит задуматься о выборе платформы. Intel или AMD — вот в чем вопрос. У последней был звездный час пару лет назад, когда шустрные процессоры Athlon 64 правили балом. В то время Intel выкукала горячие Pentium 4 и Pentium D на базе архитектуры NetBurst. Intel понадобилось время, чтобы подготовить ответный удар: сначала появился Core Duo для ноутбуков, потом вышел всем известный Core 2 Duo — мощный и холодный. В общем, мечта любого геймера и оверклокера в особенности.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, 1333 МГц, 2x4 Мб)
Кулер	Zalman Fatal1ty FS-C77 (2400 об/мин)
Материнская плата	BFG nForce 680 SLI (NVIDIA nForce 680 SLI, Socket 775, DDR2-1200, SLI, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Corsair Dominator TWIN2X2048-8500C5D (2x1024 Мб, 1066 МГц, 5-5-5-15)
Жесткий диск	Hitachi Deskstar HDS721010KLA 2x1 Тб (SATA II, 32 Мб)
Оптический привод	Optiarc AD-7170S (SATA)
Звуковая карта	Creative X-Fi Xtreme Gamer (PCI)
Блок питания	SilverStone ST1000 (1000 Вт)
Корпус	SilverStone Temjin TJ07B-W Full Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)
Драйвер для материнской платы	NVIDIA nForce 15.08
Драйверы для видеокарт	NVIDIA ForceWare 169.04
Операционная система	Microsoft Windows Vista Ultimate



Последние пару лет идет погоня за количеством ядер в процессорах. Сначала появились двудерные модели, потом четырехядерные, а скоро мы увидим уже трехлидерные. Вы можете сказать, что это лишь модная тенденция, однако два ядра уже реальная необходимость в играх, а в программах для работы с графикой/мультимедиа и подавно. Однако пока вышло мало игр, которые могут правильно работать с четырьмя ядрами процессора — разве что Crysis, Supreme Commander, Hellgate: London, Gears of War. Со временем число игр будет расти, ну а на ближайший год-полтора можно обойтись и двумя ядрами. Одними из наиболее ярких поклонников многоядерных процессоров являются Epic Games, Crytek и Valve. Эти и некоторые другие студии научились нагружать дополнительные ядра расчетом физики, искусственным интеллектом, анимацией и многим другим.

Отличным выбором для построения мощной системы станет Core 2 Duo E6600 (2,4 ГГц, 1066 МГц, 4 Мб), он обойдется примерно в 7000 руб. Немногом дороже выйдет четырехядерный Q6600 (2,4 ГГц, 1066 МГц, 2x4 Мб) — чуть боль-

ше 8000 руб. За эти же деньги можно найти скоростной Core 2 Duo E6850 (3,0 ГГц, 1333 МГц). Если хотите все и сразу, идеальным выбором станет серия процессоров Extreme, например QX6700 (2,66 ГГц, 1066 МГц, 2x4 Мб) или QX6850 (3,0 ГГц, 1333 МГц, 2x4 Мб). Их отличительные черты — высокие частоты, разблокированный множитель и очень высокая цена (30 тыс. руб. и выше).

Современные процессоры AMD конкурентоспособны, однако Intel — явный лидер на рынке. Подождем Phenom.

Для стабильной работы системы и удачного разгона понадобится эффективный кулер. Вариантов масса, наиболее интересные, на наш взгляд, варианты — ASUS Silent Knight II, Cooler Master Hyper 212 и Geminil, Thermalake BigTup VX и V1, Thermalright Ultra 120 eXtreme, Tuning Tower 120, Scythe Ninja Plus rev. B и Infinity.

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА



Выбирая подходящую системную плату, стоит определиться с тем, что вам нужно. Например, если хотите установить пару видеокарт, придется выбирать между SLI и CrossFire.

ГОТОВЫЕ СИСТЕМЫ



В этой статье мы расскажем, как самим можно собрать систему, какую продукцию и каких производителей стоит выбрать. Однако далеко не все захотят ездить по всему городу в поисках комплектующих, да еще разбираться в том, насколько они совместимы между собой. Поэтому рождается вопрос: собирают ли мощные игровые системы в России, ведь производителей компьютеров много — тут вам и **Desten**, и «**ФРОНТ**», и **IRU**, и **Kraftway**, и еще многие другие. Все они предлагают разные линейки компьютеров, но как такового акцента на геймерские системы нет.

Единственной компанией, которая специализируется на создании Hi-end-систем для игроков, является, пожалуй, **Mejin** (www.mejin.ru). Основатели компании неспроста выбрали именно это имя, слово «mejin» имеет японские корни и состоит из двух иероглифов, переводится же слово на русский язык как «мастер».

И вот, мастерит ребята из Mejin самые разные системы. В линейку чисто игровых компьютеров входит **MagioGamer** (начальный уровень), **GameBox** (компактные игровые системы), **GameBomb** и **Revolution** (простые мощные системы), а также **Extreme HD Gamer** (Premium-сегмент). Спектр конфигураций гибкий, при этом вы сами можете участвовать в выборе комплектующих, например, заменить видеокарту на более мощную или увеличить объем оперативной памяти.

Если вы захотите собрать SLI-связку, выбор ограничен. Для Intel подойдут чипсеты от самой NVIDIA — **nForce 650i SLI** и **nForce 680i SLI**. Первый весьма неплох и обеспечивает приличные возможности разгона, однако nForce 680i SLI более интересное и гибкое решение, кроме того, при использовании двух видеокарт он обеспечивает до 16 линий PCIe для каждой, а не 8, как младшая модель.

В скором будущем появится **nForce 780i SLI**. Чипсет обеспечит поддержку не только современных процессоров, но и будущих моделей на ядрах **Yorkfield** и **Wolfdale**. Изначально новый nForce будет совместим с DDR2-памятью, в следующем году появится модификация с DDR3-контроллером.

Если сердцу мила технология CrossFire, со спокойным сердцем выбирайте что-нибудь от самой Intel **P35**, **X38** или **X48**. Первый чипсет обеспечивает не самую оптимальную работу при использовании двух видеокарт — 16 линий для одной и всего 4 для другой. У X38 схема работы более гибкая — 8x8. Близкий X48 обеспечит две полноценные шины PCIe x16. Так или иначе, каждый из чипсетов станет отличным выбором для построения мощной игровой системы с большим разгонным потенциалом. При выборе обратите внимание на тип поддерживаемой памяти, речь идет о DDR2 и DDR3. DDR2-память достаточно дешевая и быстрая, это оптимальный выбор. За DDR3 будущее, но не настоящее. Более подробно об этом поговорим в следующей главе.

реклама

Реальный драйв!

Игровые рули и геймпады
Defender



Adrenaline Turbo

игровой руль

Интуитивное управление!

12 функциональных кнопок
Блок переключателя скоростей и ручного тормоза
LED-индикатор, отображающий силу нажатия педали газа
Педали приближены по форме к автомобильным



Game Racer Turbo

геймпад

Абсолютный контроль!

2 аналоговых джойстика
Прорезиненное покрытие
Кнопка "Auto 12" с функцией непрерывного нажатия кнопки 12



defender

Удобство складывается из мелочей

www.defender.ru

На рынке множество плат, стоит обратить внимание на продукцию ASUS (P5K Deluxe, P5E3 Deluxe, Striker), GIGABYTE (серия GA-P35-DQ, GA-X38-DQ6) и MSI (серии Diamond и Platinum). Не меньшее внимание заслуживают abit и Biostar.

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ



Если уж задумались о разгоне, то стоит выбрать шустрю память от OCZ, Kingston или Corsair. DDR2 SDRAM как никогда дешево стоит, в широкой продаже доступны модели с частотой 800 МГц, любителям скорости лучше присмотреться к наборам с частотами 1066 или 1200 МГц. За 3 тыс. руб. вполне можно найти брендовый набор памяти с качественным радиатором.

Переходить на DDR3 SDRAM пока не стоит. Да, эта память работает на большей скорости (от 1066 МГц до 1600 МГц — и это не предел). Да, потребляет меньше энергии, однако высокие тайминги не позволяют получить существенный прирост скорости, к тому же цены кусаются.

Оптимальный объем ОЗУ — 2 Гб. Что так, то так, но имеет смысл задуматься о 4 Гб. Многие игры этому толку обзаводятся — Crysis в их числе. Чтобы операционная система корректно распознала 4 Гб и больше, необходимо перейти на 64-битную ОС, такую как Windows XP Professional 64-bit Edition или Windows Vista 64 bit. Кстати, последняя обеспечивает большую производительность, нежели 32-битная версия.

Как получить итоговые 4 Гб, дело ваше. Вариант номер раз: взять четыре модуля по 1 Гб каждый. Второй вариант: приобрести два модуля по 2 Гб. В последнем случае придется больше заплатить, так как подобные наборы стоят довольно дорого, скорость пока ограничена 800-1066 МГц. Главный плюс — возможность увеличить объем памяти в будущем.

ВИДЕОКАРТА



Самое главное для игр — видеокарта. Про модели без поддержки DX10 стоит забыть, но и на современные и недорогие GeForce 8600 и Radeon HD 2600 стоит смотреть с опаской. Они весьма успешно подходят для игр в высоких разрешениях. До последнего времени middle-end-карт не было — либо по-

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ				
non-SLI				
Разрешение	1680x1050	1920x1200	1680x1050	1920x1200
Crysis Demo				
High, AF x16	28,2	22,6	37,3	32,1
High, AF x16, AA x2	23,8	19,3	34,4	28,4
F.E.A.R. 1.08				
High, AF x16, AA x8	66	53	123	101
High, AF x16, AA x16	66	52	121	99
Lost Planet: Extreme Condition				
High, AF x16, AA x8	45,5/60,9	36,2/46,5	83,1/67,2	63,9/66,7
High, AF x16, AA x16	45,0/59,0	n/a	67,0/67,0	62,9/58,4
Prey 1.2 (TPW1)				
High, AF x16, AA x8	59	50	78	70
High, AF x16, AA x16	57	49	76	69
Unreal Tournament 3 Demo				
High, AF x16, AA x8	68,8	50,9	104,0	89,5
High, AF x16, AA x16	67,4	48,9	103,9	88,9

средственные середнячки, либо дорогие карты вроде GeForce 8800 GTS/GTX/Ultra или Radeon 2900 XT. Недавно NVIDIA порадовала выпуском GeForce 8800 GT. Рекомендованная производителем цена — \$200-\$250. И это фантастика, ведь результаты тестов версии платы с 512 Мб потирают, она с легкостью обходит GeForce 8800 GTS. Конечно, нам еще предстоит выиспать истинную скорость GeForce 8800 GT, но перспективы у платы радужные. И все же ничего, только новинка в первые месяцы своей жизни на рынке будет стоить дорого и уж точно не дешевле GeForce 8800 GTS 320 Мб, которую сейчас можно найти за 9 тыс. руб.

Для игр оптимальным выбором сейчас является продукция NVIDIA, речь идет о серии 8800. Все видеокарты этой линейки работают тихо, поддерживают DX10 и очень быстры в играх. В случае с AMD все не так радужно — из производственных решений в наличии Radeon HD 2900 Pro и XT. Первый вариант отпадает, ибо жизненный цикл платы очень короток. Неудивительно, ведь Pro-версия не в состоянии соперничать с GeForce 8800 GT. Руководство AMD приняло единственно верное решение — перейти на Radeon HD 3xxx. Ожидать новое поколение видеокарт стоит где-то в декабре.

При выборе видеокарты топ-уровня необязательно переплачивать за имя производителя — все видеокарты штампуются одинаково, используется одинаковая система охлаждения, отличия лишь в комплекте поставки. Правда, некоторые компании осмелились выпустить оригинальные продукты — например, EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M от ASUS и WinFast PX8800 ULTRA Leviathan от Leadtek используют водяное охлаждение. Но это скорее исключение из правил.

ДИСКОВАЯ СИСТЕМА

Выбор жесткого диска не так сложен, как, допустим, выбор системной платы. Производителей не так много — Seagate, Maxtor (ныне это тоже Seagate), Hitachi, Western Digital и Samsung. Прежде всего стоит брать моде-

ли исключительно с интерфейсом Serial ATA, объем кэша — чем больше, тем лучше: 16 Мб оптимально. Винчестеры объемом 750 Гб и 1 Тб почти всегда оснащают 32 Мб. Скорости шпинделя в большинстве случаев составляет 7200 об/мин. Меньше можно, но вы потеряете в скорости.

На винчестерах сегодня оседает все больше ценной информации — не только игры и фильмы, которые можно заново установить/скачать при выходе из строя жесткого диска, но и домашние фотографии, видео, документы, рефераты и многое другое. Все это порой хранится в единственном экземпляре — на жестком диске. Чтобы обезопасить себя, рекомендуем построить RAID-массив 1-го уровня. Работает он просто: берем два одинаковых винчестера (желательно, чтобы модели совпадали) и объединяем их в RAID 1, Windows видит их как один жесткий диск. Фокус в том, что информация полностью дублируется на втором диске и, если вдруг один винт полетит, данные не пропадут — их можно будет скопировать со второго харда. Рекомендуем такой подход применять только для хранения важной информации, при использовании RAID 1 скорость чтения чуть снижается. Для системного диска, на котором будет стоять ОС и другой софт, лучше припастить отдельный винчестер. Вполне хватит Raptor X от Western Digital объемом 160 Гб. Он очень дорогой (~7500 руб.) и очень быстрый, непревзойденные показатели записи и чтения обеспечивают рекордный показатель скорости оборотов — 10 000 об/мин.

БЛОК ПИТАНИЯ, КОРПУС

Раз речь зашла о мощных игровых системах, то без корпуса с продуманным интересом и вентиляцией и добротного блока питания не обойтись. Вы замечали, что дорогие корпуса все как один продаются без БП? В этом есть резон, ведь вам может понадобиться блок питания на 500 Вт или 750 Вт, с клас-



сическим подключением кабелей или модульным. Угадать, что именно вам нужно, производитель корпуса вряд ли сможет, именно поэтому дают выбор.

Мощные блоки питания стоят недешево. Среди их производителей стоит отметить **Thermaltake**, **Enermax**, **FSP**, **OCZ**, **Tagan**, **Cooler Master** и **Hiper**. Для игровой системы, заряженной парочкой GeForce 8800 GTX, рекомендуется использовать БП на 800 Вт или выше. Например, **FSP Epsilon FX-800GLN** обойдется в 4800 руб. Если нужен 1 кВт, взгляните на **SilverStone ST1000**

или **Thermaltake W0132 PFC**. У обоих ценник перевалил за 8 тыс. руб. В большинстве случаев гораздо удобнее использовать модели БП с модульным подключением кабелей — так вы избавитесь от ненужных кабелей и сможете улучшить циркуляцию воздуха внутри корпуса.

Выбрать подходящий корпус сложнее, производителей масса, но реально стоящих моделей не так много. Из производителей упоминация заслуживают **Cooler Master**, **SilverStone**, **Zalman**, **Thermaltake**, **Sunbeam**. Список можно было бы продолжить, только вот незадача, многие марки в России не представлены.

Выбирая корпус, не гонитесь за рюшечками и дешевым пластиком — все это быстро ломается, да и толку никакого. Корпус должен быть надежным, удобным, а пластмасса и железо обязаны уступать место алюминию. Эффектно будет смотреться **Cooler Master Stacker 832** (8300 руб.) или футуристичный **Cosmos** (7600 руб.), у **SilverStone** есть идеально продуманные **Temjin TJ09** (9700 руб.) и **Temjin TJ05** (4600 руб.), **Thermaltake** может предложить **Tai-Chi** (9000 руб.).

Все вышеперечисленные модели занимают много места. Если вам больше по нраву компактные корпуса, то берите модели на базе **Thermaltake LANBOX** (4500 руб.) или что-нибудь из серии **SilverStone SUGO SG01/SG02/SG03** (от 3000 руб.).

МОНИТОР



Эра широкоформатных мониторов пришла, об этом мы писали уже давно. Допой старомодный формат 4:3, все современные игры поддерживают формат 16:10, а значит, и такие разрешения, как 1440x800, 1680x1050, 1920x1200 и даже 2560x1600! Стоит ли напо-

PALIT®



Ищите в продаже игру **Ведьмак** в **Ноябре** — получите скидку на видеокарты **Palit**

GeForce 8800GT

Память
512МБ/256бит DDR3
Поддержка
Dual Dual-link DVI



- ★ Собственный дизайн
- ★ Эффективная система охлаждения
- ★ Низкий уровень шума
- ★ 3-фазная система питания

GeForce 8500GT Super+1GB

Память
1024МБ/128бит DDR2
Поддержка
Dual-link DVI



Ищите в продаже игру **Ведьмак** в **Ноябре** — получите скидку на видеокарты **Palit**

минать, что большинство фильмов снимается в формате 16:9, в частности, все кино на Blu-ray и HD-DVD использует разрешение 1920x1080. Как вы понимаете, оно немного отличается от 1920x1200 — на компьютерном мониторе останутся небольшие черные полосы сверху и снизу. Однако в случае с классическими экранами (4:3) вы получите скромную полосу из фильма посередине монитора... Так что выбирайте сами.

При переходе на формат 16:9 многие сталкиваются с проблемами в старых и не очень играх. Не все могут работать в широком формате, но в большинстве случаев проблема решаема, достаточно покопаться в конфигурационном файле игры либо с помощью драйверов видеокарты сделать так, чтобы картинка не растягивалась.

Идеальное разрешение для игр и кино — 1920x1200, а это значит, что диагональ монитора будет не меньше 24 дюймов, а то и все 26! Для такого красавца придется расчистить место на столе. Более бюджетный вариант — 20-22-дюймовые мониторы с разрешением матрицы 1680x1050.

Отличным качеством могут похвастаться мониторы компании NEC серии MultiSync, правда, удовольствие это не из дешевых. Хорошие дисплеи выпускают Dell, ViewSonic, Acer, Samsung и BenQ. Мониторы с разрешением 1920x1200 обойдутся в кругленькую сумму, качественная модель стоит не меньше 20 тыс. руб.

Между собой мониторы отличаются не только типом матрицы (об этом более детально читайте в №116 номере «Игромании»), разрешением, но и набором разъемов. Например, BenQ FP241VW может похвастаться наличием DVI и VGA, HDMI, S-Video, композитным и компонентными разъемами. К нему можно подключить HD-плеер, компьютер и игровую приставку одновременно!

ДРУГИЕ МЕЛОЧИ ЖИЗНИ



Под мелочами мы имеем в виду совсем не шутливые вещи вроде мышки, удобной клавиатуры и звуковой карты.

Razer, Logitech и Microsoft не дают нам соскучиться, раздвигая все новыми достижениями. Первая выпущенная переиздание легендарной Boomslang, на подходе продвинутая Lachesis с сенсором 4000 dpi. Logitech показала мышь G9 со сменными панелями, позволяющую изменять чувствительности на ходу и оригинальным колесом прокрутки. Microsoft на волне успеха Habu решила возродить линейку SideWinder, создав с чистого листа одноименную мышь. Выглядит грубовато, можно менять ей ножки, добавлять грузики для получения оптимально легкой и многого другого.

Среди клавиатур тоже есть на что посмотреть. Еще в начале года мы тестировали Saitek Eclipse II с мультимедийными кнопками и возможностью регулировать силу подсветки. У Microsoft появилась Recluse, а Razer после выпуска Tarantula занялась разработкой весьма интересной Lycosa. Чуть более дешевая модель, нежели предшественница, интересна тем, что ей вернули классическую раскладку и есть возможность сохранять в памяти клавиатуры до 10 профилей настроек.

Со звуковыми картами все понятно, вариантов немного — либо бюджетный Audigy SE, либо полноценный X-Fi. Xtreme Gamer, либо Xtreme Gamer Fatality Pro со встроенной памятью, например.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД И ТЕСТИРОВАНИЕ



Собирать геймерскую систему топ-уровня нелегко, поэтому мы решили объединить наши усилия с командой Mejin, которая на них собаку съела. В системе Extreme HD Gamer использовались четырехъядерный Core 2 Extreme

QX6850, 2 Гб скоростной ОЗУ и сладкая парочка GeForce 8800 Ultra. Все эти достижения технического прогресса были установлены на системной плате от BGF — nForce 680i SLI.

Подать конфигурации выбрали и монитор, а именно — NEC MultiSync 2690WUXi. Его плюсы — высокое разрешение (1920x1200), отличное качество изображения, выдающиеся углы обзора — дополняют качественную интерполяцию при использовании разрешения 1680x1050. Это особенно ценно, когда компьютер не тянет родное разрешение и приходится переходить на более низкое. Многие мониторы переживают этот переход плохо, изображение становится размазанным. Но не в случае с MultiSync 2690WUXi. Хотя у нас проблем в играх не было — с такой-то конфигурацией.

В качестве операционной системы использовали обычную Windows Vista Ultimate с обновленным списком игр, который включал в себя демоверсию Crysis. Lost Planet: Extreme Condition, Unreal Tournament 3, а также старичков F.E.A.R. и Prey. Во время тестирования использовались разрешения 1680x1050 и 1920x1200. Кроме того, мы получили отличную возможность выяснить, насколько эффективно работает SLI в современных играх. Свое любопытство мы утопили, благо режимы можно быстро переключать через панель настроек ForceWare, в нашем случае бета-версия 169.04. Работали драйвера неплохо, хотя в некоторых случаях нестабильно.

F.E.A.R. и Prey отлично себя чувствовали и при использовании одного GeForce 8800 Ultra — сглаживание x16 и анизотропная фильтрация были ничем, даже при максимальном разрешении. Переход в SLI-режим позволил практически удвоить скорость в F.E.A.R. и существенно поднять производительность в Prey — примерно на 35%.

Lost Planet: Extreme Condition отказался идти при максимальном сглаживании и разрешении 1920x1200, когда мы отключили вторую видеокарту. Как говорится, не потянула. В парном плавании две Ultra показали отличную скорость — игра шла настолько гладко и плавно, что это трудно было поверить. Сolido себя показала технология SLI и в Unreal Tournament 3 — мы получили солидную прибавку в скорости во всех режимах (до 60%). Несмотря на то что сама игра не позволяла включать сглаживание, мы при помощи драйверов успешно справились с этим ограничением, так что можете представить, как смотрится игра в разрешении 1920x1200...

А теперь гвоздь программы — демоверсия Crysis. Все мы насыщены о требовательности этой игры, и ожидания не были обмануты. С использованием одной видеокарты и настроек High система не смогла перевалить за отметку 30 FPS при разрешении 1680x1050. Включение SLI позволило выжать еще 10 FPS и выжать итоговые 37,3 FPS. Маловато будет. Комментарии давать сложно в нашей ситуации, ведь мы использовали бета-драйвера и демоверсию игры. Стоит дожидаться релиза и новой версии драйверов.

ИТОГИ

Игровая система Mejin Extreme HD Gamer позволила по полной программе насладиться современными играми в суперкачестве. Если вы искали мечту геймера, то мы ее точно что увидели! Обойдется такая игрушка недешево, в 168 740 руб.

Конечно, режим SLI далеко не везде удвоит скорость, но эффект очевиден. Еще одно преимущество SLI заключается в том, что использование двух видеокарт позволяет круто снизить провалы FPS в критических сценах, которые есть в любой игре.

Попушка двух видеокарт оправдана, если денег не жалко и хочется вкусить все прелести технического прогресса. Но не забудьте, что покупкой второй видеокарты не обойтись. Понадобится мощный блок питания, системная плата должна поддерживать установку нескольких видеокарт, а еще нужен будет большой монитор!

В остальных случаях можно обойтись обновленным видеокарты или добавлением еще пары гигабайт оперативной памяти. Главное, чтобы конфигурация системы была сбалансированной, — и будет вам счастье. В следующем номере ждите подробный обзор сенсационного GeForce 8800 GT... ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

dist (www.dist.ru) —
NEC MultiSync 2690WUXi;
Mejin (www.mejin.ru) —
Mejin Extreme HD Gamer.



Quantum Force

Больше производительности? – Легко!

Узнай больше про Quantum Force...



Quantum Force
Performance without compromise

Название серии материнских плат Quantum Force говорит о высокой производительности продуктов, протестированных и одобренных лучшими оверклокерами мира.

Узнай больше о Quantum Force на сайте
<http://www.quantum-force.net>

MARS

СПЕЦИФИКАЦИЯ

- Поддерживает процессоры Intel Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo
- На чипсете Intel P35 без ограничений на разгон по частоте
- Dual DDR2 1066MHz Memory, max. 8GB.
- 2*PCIe x 16 с поддержкой ATI CrossFire
- Gladiator BIOS для максимального разгона
- 100 % конденсаторов с твердым полимером и системы охлаждения на тепловых трубках
- Реализованы новые функции BIOS CMOS & OC Gear
- AEGIS Panel – универсальная утилита для мониторинга системы





ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

GMC R2 TOAST

Производители компьютерных корпусов не так часто радуют нас инновациями, но GMC решилась на смелый эксперимент — в R2 TOAST оптический накопитель установлен параллельно лицевой панели! Привод устанавливается лотком вверх, таким образом экономится место, ну и самое главное — выезд и загрузка диска выглядит очень эффектно. Прямоугольное углубление для лотка дисководов подсвечено ярким синим светодиодом, так что при желании можно поставить туда небольшую статузку или фотографию.

Заявлена совместимость с оптическими накопителями любых производителей. С установкой дисков проблем быть не должно — специальные крепления на лотках современных приводов уверенно фиксируют диск в вертикальном положении. Сложности могут возникнуть только при использовании 80-мм болванок — во время загрузки такие носители обязательно придется придерживать пальцем.

GMC R2 TOAST доступен в двух цветовых исполнениях: черном и белом.

Выступающих деталей и кричащих изысков нет, все строго и со вкусом. Светодиод

в кнопке Power светит красным цветом, кнопка для извлечения лотка привода вынесена на боковую панель корпуса, а под крышечкой на верхней грани расположены дополнительные разъемы (USB, аудио) и сброс.

GMC R2 TOAST намного компактнее многих других корпусов, при этом внутри достаточно пространства, чтобы установить ATX-плату. Все стенки и перегородки сделаны из алюминия, благодаря чему вес корпуса составляет всего 3,5 кг. Стальная версия весила бы как минимум вдвое больше.

Для эффективного охлаждения установлен один 80-мм вентилятор на задней стенке, можно добавить еще один туда же, третий — на днище, там предусмотрена вентиляционная решетка. С передней стороны корпуса воздух не поступает — оптический привод закрывает все наглухо. Дабы компенсировать этот недостаток, на боковых стенках проделаны вентиляционные отверстия. Винчестеры крепятся перпендикулярно боковой стенке, чтобы их установить, необходимо снять лицевую панель и отвинтить крепление — все просто. Блок питания в комплекте поставки есть, мощность — 400 Вт. Вполне обычный, специальных разъемов под видеокарты нет, SATA-питание только одно.

Новый корпус от GMC оригинален, отлично смотрится, мало весит и очень компактен. Места внутри достаточно для полноценной материнской платы (ATX) и приличной видеокарты класса Radeon 2900 XT или GeForce 8800 GTS. Жаль, что можно установить лишь один оптический привод, ну а о флорпповом вообще стоит забыть.



Технические характеристики • **Форм-фактор:** ATX • **Материал корпуса:** алюминий • **Доступные цвета:** черный и белый • **Система охлаждения:** 80-мм вентилятор на задней панели • **Отоеки для накопителей:** 1 внешний отсек 5,25 дюйма, 2 внутренних посадочных места для винчестеров • **Слоты расширения:** 7 • **Блок питания:** 400 Вт • **Порты:** 2 USB 2.0, микрофон, наушники • **Размеры:** 420x180x220 мм • **Вес:** 3,5 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Инновационный дизайн и компактные размеры
Сколько?	2300 руб.
Где?	www.gmcrua.com

Foxconn MARS

Foxconn MARS — первая плата из линейки Quantum Force. В числе основных плюсов — хорошие возможности расширения и завидный разгонный потенциал. BIOS под названием **Gladiator BIOS** предлагает бывалым оверклокерам внушительный выбор настроек, но при этом не отпугивает неопытных пользователей за счет разделения меню на секции для новичков и экспертов. Плата способна держать высокую частоту системной шины, для нее и 500 МГц не предел. При неудачном разгоне плата сбрасывает все настройки, использование профилей BIOS позволяет сохранить оптимальные настройки на все случаи жизни.

Система охлаждения выглядит внушительно — перегрев точно не грозит. Правда, радиатор северного моста может помешать установке особо массивного процессорного кулера — например, **Thermalright Ultra-120 eXtreme** пришлось ставить боком. Foxconn MARS совместима со всеми современными процессорами Intel, включая **Pentium**. Два разъема PCI-e x16 можно использовать для установки пары видеокарт от AMD в режиме CrossFire. Чипсет поддерживает DDR2 SDRAM.

Комплект поставки материнской платы включает руководство пользователя, IDE- и FDD-шлейфы, шесть кабелей SATA, вентилятор, наклейки, цепочку с ювелирным жетоном Quantum Force, а также планку с двумя портами USB 2.0 и одним FireWire.



Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4/D/Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 ● Чипсет: Intel P35 + ICH7R ● Системная шина: 800/1066/1333 МГц ● Оперативная память: 4 слота DDR2-667/800/1066 (до 8 Гб) ● Сетевой адаптер: 1 Gbnet (Realtek 8111B) ● Аудиокодек: 8-канальный HD-кодек ● Слоты расширения: 2 PCI-e x16, 2 PCI-e x1, 3 PCI ● Задняя панель: 2 PS/2, 6 USB, FireWire, eSATA, LAN, аудиоразъемы Дискретные модули: IDE, 6 SATA II ● Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры Intel
Почему?	Потрясающие возможности разгона и богатый комплект поставки
Сколько?	6200 руб.
Где?	www.foxconn.ru

Cooler Master CM 690

Новый компьютерный корпус **Cooler Master** не рассчитан на громоздкие конфигурации, поэтому отличается относительно компактными размерами. Все края **Cooler Master CM 690 (RC-690-KK1-GP)** хорошо обработаны, спереди и сзади установлено по 120-мм вентилятору, ободу — еще один. Дополнительные посадочные места предусмотрены на верхней, нижней и обеих боковых панелях. С помощью пластиковых клипс можно аккуратно расположить кабели внутри корпуса для улучшения циркуляции воздуха.

5,25-дюймовые отсеки оборудованы прокладками, которые действуют как воздушные фильтры. Для шлангов жидкостной системы охлаждения на задней панели корпуса предусмотрена пара 16-мм отверстий. Кнопки Power и Reset расположены на боковой стороне корпуса, а порты USB, FireWire, eSATA и аудиоразъемы — сверху.

Блок питания устанавливается в нижней части — до сих пор такая конструкция использовалась только в более дорогих корпусах. В местах соприкосновения БП с корпусом установлены тоненькие прокладки, которые будут гасить вибрации. Оптические приводы устанавливаются очень просто — лицевая панель снимается, накопитель помещается в 5,25-дюймовый отсек и фиксируется защелками. С жесткими дисками все тоже элементарно — они ставятся в специальные ячейки.

Технические характеристики ● Материал корпуса: сталь и пластик ● Система охлаждения: 120-мм вентиляторы на передней, задней и боковой стенках (1200 об/мин, 22 дБ) ● Отсеки для накопителей: 5 посадочных мест для 5,25-дюймовых устройств, 5 посадочных мест для 3,5-дюймовых накопителей (винчестеры) ● Материнские платы: ATX, Micro-ATX ● Слоты расширения: 7 ● Блок питания: опционально ● Порты: 2 USB, FireWire, eSATA, микрофон, наушники ● Размеры: 213x525x482 мм ● Вес: 9,8 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Удачный дизайн, просторный интерьер и хорошая продуваемость
Сколько?	3240 руб.
Где?	www.pirit.ru

Серия игровых мышей и клавиатур X7

Бери в русифицированной упаковке!

Только тогда гарантия на мышь и клавиатуру X7 составит 24 месяца!

Разрешение

Можно менять во время игры

Функция 3xFire

Один клик заменяет три нажатия

Бонус!

Дополнительные «ножницы» в комплекте

Совершенная форма

Работают только пальцы



X7

абсолютное оружие

Игровые клавиши

Легко заменить на обычные



Полная водонепроницаемость

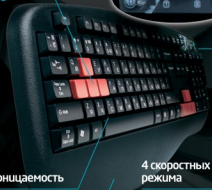
Можно чистить и погружать в воду

4 скоростных режима

Время отклика в режиме «Экстрим» — 7,92 мсек.

Большая устойчивость

Вес увеличен втрое



A4TECH

www.a4tech.ru

на правах рекламы

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Jetbalance JB-371

Увесистая стереопара **Jetbalance JB-371** выглядит классически и звучит отменно. Внутри каждой колонки стоит трехполосный усилитель, чем и объясняется необходимость сразу в двух розетках. Звуковое давление подходит для небольшой комнаты, но для гостиной может быть маловато. Впрочем, главное, что на максимальной громкости плотный звуковой узор не превращается в мутный поток однородного шума.

Изготовлен корпус из дерева. Размеры компактные, так что сложностью с размещением на компьютерном столе не возникнет. Магнитное экранирование позволяет смело ставить колонки рядом с монитором и любой другой техникой — наводки не страшны. Главное — не устанавливать акустику вплотную к стене: выключатель и регулятор громкости расположены сзади.

Технические характеристики • **Материал корпуса:** MDF • **Выходная мощность:** 100 Вт RMS • **Диапазон:** 132 см низкочастотный, 102 см среднечастотный • **Диапазон воспроизводимых частот:** 30–20000 Гц • **Звуковое давление:** 103 дБ • **Сигнал/шум:** 88 дБ • **Магнитное экранирование:** есть • **Управление:** выключатель питания, громкость • **Размеры:** 292x409x220 мм • **Вес:** 22,5 кг

Что?	Акустическая система 2.0
Почему?	Отлично справится с звуковой игрой и кино
Сколько?	6200 руб.
Где?	www.jetbalance.ru

Raidsonic ICY BOX IB-3220

О **Raidsonic** в России мало кто слышал, однако компания уже давно выпускает NAS- и RAID-системы, которые пользуются популярностью в других странах. Внешний бокс **Raidsonic ICY BOX IB-3220SU-B** предназначен для подключения до двух SATA-винчестеров к компьютеру по одному USB-кабелю.

Установка жестких дисков выполняется без помощи отвертки: накопители ставятся на салазки и вставляются прямо под разъемы. Охлаждает винчестеры встроенный вентилятор с регулируемой скоростью вращения (его можно и отключить). Отдельная кнопка предназначена для создания резервной копии данных.

Скорость чтения и записи ограничена пропускной способностью USB 2.0. В комплект поставки входят инструкция, блок питания и кабель для него, USB-шнур и ключ.

Технические характеристики • **Форм-фактор:** 3,5 дюйма • **Материал корпуса:** алюминий и пластик • **Рабочий диапазон влажности:** от 5 до 90 %, без конденсата • **Внешние интерфейсы:** USB 2.0 • **Внутренний интерфейс:** SATA (JBOD) • **Размеры:** 122x215x35 мм • **Вес:** 550 г

Что?	Внешний бокс для жесткого диска
Почему?	Позволяет создать мобильное хранилище данных любого объема
Сколько?	2000 руб.
Где?	www.raidsonic.de

Compro VideoMate E650

Compro VideoMate E650 унаследовал почти все фирменные признаки гибридных тюнеров компании старшей ценовой категории — модули для приема цифрового и аналогового вещания, FM-тюнер, пульт ДУ. Литера «E» в названии говорит о поддержке интерфейса PCIe. Низкопрофильный дизайн позволяет без проблем использовать тюнер в медиацентрах.

Модуль DVB-T поддерживает титры, телетекст и электронную программу передач. При необходимости можно смотреть до четырех каналов одновременно. Запись — в формате MPEG-1/2/4. Аппаратная поддержка MPEG-2 сводит к минимуму нагрузку на процессор.

Радиоприемник ловит все станции в диапазоне FM и позволяет записывать передачи в формате MP3, WAV или WMA. Функция Power Up Scheduling обеспечивает возможность управления питанием компьютера для записи программ по расписанию, для корректной работы функции достаточно разрешить управление питанием от PCIe-устройства в настройках BIOS.

В комплект поставки входит фирменный софт и набор дополнительного ПО. Например, **Ulead DVD MovieFactory** позволяет осуществлять захват видео прямо на оптический диск. С пульта ДУ можно не только переключать каналы, регулировать громкость, но и управлять сторонними приложениями. В целом, тюнер удачный. Основные козыри — демократичная цена и приличное качество картинки.

Технические характеристики • **Радиус действия пульта ДУ:** 3 м • **Стандарты:** DVB-T, NTSC, PAL, SECAM • **Форматы записи видео:** MPEG-1/2/4 • **Разъемы:** компонентный вход, RCA и S-Video • **FM-тюнер:** есть • **Интерфейсы:** PCIe x1

Что?	внутренний ТВ-тюнер
Почему?	качественный прием, компактные размеры и возможность автоматического управления питанием компьютера
Сколько?	1800 руб.
Где?	www.megashop.ru

Мониторы SyncMaster



Представьте... в плену у стиля



2232BW 2032BW

Вне всяких сомнений, новые мониторы SyncMaster произведут на Вас неизгладимое впечатление. Дело не только в потрясающем качестве изображения. Достаточно одного взгляда, чтобы Вы убедились – дизайн SyncMaster не зря отмечен очередными международными премиями. Новые мониторы вызывают восхищение, даже когда они выключены.

Мониторы SyncMaster. Созданы покорять.

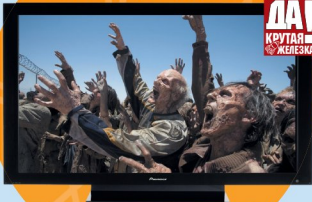
- Время отклика 2 мс
- Динамическая контрастность 3000:1
- Премия iF Material Award
- Премия iF Product Design Award



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Pioneer PDP-LX508D

ЖЖ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Кто кого — ЖК или плазма? ЖК-дисплей привлекают завидным соотношением цены и качества, но у дорогой плазмы тоже есть свои козыри. Pioneer PDP-LX508D предлагает максимально правдоподобную передачу мельчайших тонов и градиентов цвета и минимуму магии в динамичных сценах. Контрастность недосгаема для ЖК — 20000:1. Морское солнце, туман и пасмурная пастель на экране такого телевизора смотрятся завораживающе. Да и разрешение о-го-го — 1920x1080. Отличный стэнд для проверки HD-камер и плееров.

Экран окружен лакированной рамкой, на торцах расположены кнопки управления, а в нижней части дисплея — пара динамиков общей мощностью 34 Вт. Качество звучания нареканий не вызывает: громкость хорошая, системы обработки звука создают иллюзию прослушивания многоканальной акустики. Стандартная подставка предназначена для установки телевизора на тумбе. За дополнительную плату можно приобрести напольную модель или кронштейн для настенного крепления. Пульт позволяет управлять телевизором, а также спутниковыми ресиверами и DVD-проигрывателями Pioneer. Верхняя крышка металлизированная, прохладная, приятная на ощупь, а остальная часть корпуса изготовлена из пластика.

Для приема телепередач предусмотрено два тюнера: цифровой и аналоговый. В общем и целом — телевизор отличный. Жаль, что цена резко ограничивает круг потенциальных покупателей.

Технические характеристики

Диагональ: 50 дюймов
Формат экрана: 16:9
Разрешение экрана: 1920x1080
Контрастность: 20000:1
Углы обзора: 176/176 градусов (по вертикали/горизонтали)
Тюнеры: цифровой и аналоговый
Системы приема: HDTV, NTSC, PAL, SECAM
Аудиосистема: два динамика общей мощностью 34 Вт
Основные разъемы: USB-порт, композитный и компонентный видеовходы, 3 HDMI, 3 SCART, S-Video, D-Sub, оптический аудио, выход на сабвуфер
Потребляемая мощность: 421 Вт
Размеры: 722x1232x120 мм
Вес: 38,3 кг

Что?	ЖК-телевизор
Почему?	альтернативу найти сложно — эталон высокой четкости
Сколько?	155 000 руб.
Где?	www.pioneer-rus.ru

RoverPC G6

RoverPC начала планомерную подготовку к эпохе 3G — перед нами первый коммуникатор российской компании для сотовых сетей нового поколения. Компактный корпус RoverPC G6 вмещает 520-мегагерцовый процессор, все популярные модули беспроводной связи и 320 Мб памяти (из них ОЗУ — 64 Мб). С технической точки зрения аппарат конкурентоспособен.

На лицевой панели расположен сенсорный экран с диагональю 2,7 дюйма. Прямо над ним — небольшой глазок камеры, недвусмысленно намекающий, что коммуникатор годится для видеозвонков. На задней части — фотокамера со вспышкой. Показатели яркости, резкости и контраста настраиваются вручную, при работе с невысокими разрешениями доступен цифровой зум.

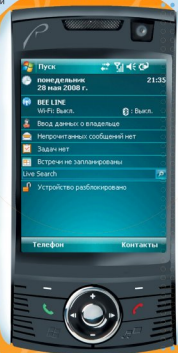
RoverPC G6 позволяет без тормозов работать в Сети, в экономном режиме заряда аккумулятора хватает на пару дней, при активном использовании интернета через HSPDA — на три часа.

Для энтузиастов предусмотрен нестандартный 2,5-мм разъем, так что найти достойную замену комплектной стереогарнитуре будет не просто. Хотя ничто не мешает использовать Bluetooth-наушники — коммуникатор поддерживает профиль беспроводной передачи стереозвуча. В качестве мелодии звонка можно устанавливать рингтоны в форматах MP3, AAC или AAC+. Громкость регулируется в большом диапазоне — даже на шумной улице пропустить вызов сложно.

Мощная начинка позволяет смотреть видео и работать с большими документами — все действия выполняются шустро. Единственное «но» — потенциал аппарата раскрыт полностью только с наступлением эры 3G.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
ОС: MS Windows Mobile 6 Pro
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE, UMTS, HSDPA, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 1.2, iDA
Процессор: Marvell PXA 270, 520 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 2,7 дюйма, 240x320
Встроенная память: 320 Мб (64 Мб ОЗУ + 256 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: miniSD
Камеры: 2 Мпикс и 0,3 Мпикс для видеозвонков
Разъемы: USB, stereo
Источник питания: литий-ионный аккумулятор, 1530 мАч
Время работы (разговор/ожидание): 4 часа/150 часов
Размеры: 69x107x19 мм
Вес: 109 г



Что?	3G-коммуникатор
Почему?	отличается от конкурентов приятным технологическим задором на будущее
Сколько?	14 040 руб.
Где?	store.rovercentre.ru

COWON A3

Многие производители медиаплееров в последнее время используют дисплеи во всю лицевую панель с выделением кнопок на самые экраны.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Дисплей: 4-дюймовый ЖК, 800х480

Форматы файлов: AVI, WMV, ASF, MPEG-4, VOB, DAT, MTV, WMA, FLAC, OGG Vorbis, AAC/AAC+, AC3, MP3, WAV, JPEG, GIF, TXT

Объем жесткого диска: 60 Гб
Диапазон частот: 20–20000 Гц

Сигналы: 95 дБ
Выходная мощность: 32 мВт на канал

Встроенные динамики: 2 x 1 Вт
FM-тuner: 87.5–108 МГц

Питание: встроенный литий-ионный аккумулятор
Время работы: 10 часов музыки или 7 часов видео

Время зарядки: 5.5 часов
Интерфейсы: USB 2.0

Размеры: 79x133x22 мм
Вес: 298 г

Органы управления COWON A3 сохранили место на фасаде, за что дизайнерам благодарность — работать с меню и использовать основные функции удобно. При этом диагональ экрана составляет 4 дюйма, разрешение — 800х480.

Объем винчестера — 30 или 60 Гб. Один из основных плюсов плеера — длинный список поддерживаемых форматов. Можно слушать музыку, читать электронные книги, смотреть фотографии и фильмы. Специально для любителей почитать в дороге комплект поставки включает программу для кон-

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	превосходный дисплей, внушительный объем винчестера и длинный список поддерживаемых форматов
Сколько?	10 800 руб.
Где?	www.cowonrussia.ru



вертации файлов PDF, DOC, PPT, XLS, HWP, GUL, HTML в известный плееру текстовый формат CSD.

При необходимости COWON A3 можно подключить к DVD-плееру, камкордеру или телевизору — для записи видео на жесткий диск или просмотра контента на большом экране. Жаль, что заряд аккумулятора хватает всего на 10 часов музыки или 7 часов видео.

JVC UX-DM8



музыкальные центры

три топ-класса вроде JVC UX-DM8. Стоимость может показаться завышенной, но аудиосистема блестяще справляется со своими задачами: приемом радиотрансляций и воспроизведением музыки с CD и DVD.

Внутри JVC UX-DM8 установлен надежный цифровой усилитель. Дизайн системы довольно прост: большую часть передней панели занимает информационный экран, прямо под ним — лоток для диска. Яркость дисплея можно регулировать в зависимости от условий освещения в комнате. Вдоль нижней кромки выстроены основные разъемы: гнездо для наушников, линейный аудиовход (AUX), порт USB и отдельный вход для iPod.

К USB-порту подсоединяются медиаплееры и внешние накопители для записи радиопередач или копирования аудиофайлов с компакт-дисков, iPod можно подключать для воспроизведения музыки или зарядки аккумулятора.

В колонках используются фирменные динамики JVC, корпуса изготовлены из 16-мм панелей MDF. Клеммы для акустических кабелей выполнены в виде зажимов. Мощность — 40 Вт. С лихвой хватит для комнаты средних размеров, ну а качество звучания несравнимо лучше того, что обеспечивали популярные музыкальные центры японско-китайского происхождения... Посетовать можно лишь на легкий недобор по низким частотам.

Пусть ДУ неказистый, может показаться, что он создан для техники классом ниже: дизайн угловат, маленьких кнопок чересчур много. Но о любых претензиях к пультам — хорошо лежит в руке и вполне подходит для работы с UX-DM8.

Технические характеристики
Встроенная память: 1 Гб
Радиоприемники: FM и AM, память на 45 станций
Оптический привод: чтение/запись CD-R/RW, DVD-R/RW
Форматы файлов: CD-Audio, MP3, WMA, WAV
Сигналы: 95 дБ
Материал корпуса колонок: MDF
Динамики: 105-мм низкочастотный и 20-мм высокочастотный
Мощность: 40 Вт
Размеры: 210x259x140 мм (центральный блок), 140x251x235 мм (колонки)
Вес: 8.6 кг

Что?	аудиосистема
Почему?	занимает минимум места, читает DVD и предлагает гигабайт памяти для записи любой музыки и радиопередач
Сколько?	12 480 руб.
Где?	www.coda.ru

Ritmix RF-7400

Приподнявшийся

клон iPod nano — такое первое впечатление от нового плеера Ritmix. Толщина корпуса Ritmix RF-7400 — 7 мм. Лицевая панель выполнена из гладкого пластика, задняя — из металлического сплава. Вместо знаменитого колесика Apple используется сенсорная полоска с кнопкой подтверждения выбора по самому центру. Все манипуляции сопровождаются звуковыми щелчками, благодаря чему очень просто привыкнуть к чувствительности сенсора.

Пршивка поддерживает не только с MP3/WMA, но и OGG, WAV и FLAC. В дополнительном снаряжении — пять полос эквалайзера и функция усиления басов. Есть диктофон, FM-тuner и возможность записи радиопередач. Объем памяти — 2, 4 или 8 Гб.

Дисплей размером с ириску не располагает к просмотру видео и картинок, но поддержка соответствующих форматов есть. На экран отображается до двенадцати миниатюр. Изображения загружаются быстро, размер снимка ограничен 1024x1024. Для уменьшения стандартных фотографий можно воспользоваться комплектом ПО. Отдельная программка — Video Converter — предназначена для конвертирования видеороликов в особый формат.

Заряда аккумулятора хватает на 23 часа воспроизведения музыки при средней громкости. Время зарядки от USB-порта — около 2 часов. Комплект поставки включает наушники, инструкцию, USB-шнур и диск с набором программ. Чехол и ремешок для ношения плеера на шее придется покупать отдельно.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Доступные цвета: белый, черный
Дисплей: 1.5-дюймовый ЖК, 176x132
Форматы файлов: AVI, FLAC, MP3, WAV, WMA, JPEG, GIF, TXT
Объем памяти: 4 Гб
FM-тuner: 76–108 МГц
Диапазон частот: 20–20000 Гц
Сигналы: 95 дБ
Питание: встроенный литий-ионный аккумулятор, 400 мАч
Время работы: 23 часа
Время зарядки: 2 часа
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 39x81x7 мм
Вес: 42 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	удачный дизайн, приятное звучание и привлекательная цена
Сколько?	3200 руб.
Где?	www.ritmixrussia.ru



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ VIEWSONIC

Иван Нечесов

Неугмонная компания ViewSonic представила очередное трио мониторов VX-серии: два с диагональю 19 дюймов и один 22-дюймовый. Все новинки рассчитаны на киноманов и искушенных любителей игр — технические характеристики располагают к отдыху и развлечениям.

ПРОСТО И СО ВКУСОМ



Несмотря на то, что пользователи все чаще предпочитают мониторы больших диагоналей, сектор 19-дюймовых дисплеев еще не застыл в своем развитии — интересные аппараты появляются с завидным постоянством. У ViewSonic VX1932wm и VX1940w изюминок немного, но они есть.

Первая модель оснащена не только приличной матрицей со временем отклика 2 мс (GTG), но и двумя динамиками общей мощностью 4 Вт. Dynamic Contrast Ratio обеспечивает глубокий черный цвет и повышенную контрастность за счет автоматической регулировки уровня яркости. Качество изображения подходит для домашнего использования. Цена — в точке разумного минимума.



ViewSonic VX1940w предназначен для просмотра видео высокой четкости. Качественные фильмы великолепно смотрятся на экране с разрешением 1680x1050, статической контрастностью 1000:1 и временем отклика 2 мс. Монитор обеспечивает достаточно широкие углы обзора, что позволяет использовать его и для просмотра кино в компании.

Немудреная подставка предоставляет неплохой диапазон регулировок положения экрана, но при необходимости ее можно снять для крепления монитора на стену при помощи кронштейна VESA.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

ViewSonic VX2240w — самый большой из представленных мониторов. Игры, HD-фильмы и видеоклипы на 22-дюймовом экране будут смотреться прекрасно. Дополнительный бонус — сертификация под Windows Vista. Бесплезная мелочь, а приятно.

Кнопки управления расположены прямо по центру в нижней части лицевой панели.

Они выполнены из обычного пластика и сопровождаются легко читаемыми пиктограммами. Набор разъемов абсолютно стандартен: аналоговый и цифровой видеовходы, плюс разъем шнура встроенного блока питания. Кроме компьютера, к монитору можно подключить DVD-плеер или, например, игровую консоль.

Время перехода с одной градации серого на другую составляет 2 мс, среднее время переключения между черным цветом и белым — честные 5 мс, что, надо сказать, совсем неплохо. На счет заявленных углов обзора обобщаться не стоит (170 градусов по горизонтали и 160 по вертикали), перед нами привычная матрица TN+Film.



ViewSonic планирует покорить нас ценой и приличным качеством. В трех новинках используются недорогие TN+Film матрицы с современными характеристиками.



Технические характеристики	ViewSonic VX1932wm	ViewSonic VX1940w	ViewSonic VX2240w
Диагональ экрана	19 дюймов	19 дюймов	22 дюйма
Разрешение	1440x900	1680x1050	1680x1050
Контрастность	700:1	1000:1	1000:1
Время отклика (GTG), мс	2	2	2
Яркость, кд/кв. м	300	300	300
Углы обзора (по вертикали/горизонтали)	160/160	160/170	160/170
Энергопотребление, Вт	35	44	38
Встроенные динамики	2 x 2 Вт	-	-
Интерфейсы	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D
Размеры, мм	434x450x209	385x442x195	431x509x225
Вес, кг	5,2	5,8	6,4
Примерная цена, руб.	6700 руб.	6800 руб.	9400 руб.

Защити свою игровую систему надежно!



Реклама



« система охлаждения процессора Gaminitii спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент



« блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях



« корпус Stackor 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



ЗАЩИТА Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от нападений: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеро — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-90-70, Сеть компьютерных магазинов Неотон — 223-23-23, СтарМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, POLARIS — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-68, MERLON — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: PET — 77-93-39, ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КлемаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютеры: (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровой компьютер T-90 (800) от «ФРОНТ»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В последнее время многие крупные иностранные компании развернули активную деятельность на российском рынке компьютерной техники. Acer, Dell, Apple — вот лишь некоторые из них. Однако среди отечественных фирм тоже есть на кого посмотреть. Яркий пример — «ФРОНТ» и серия компьютеров T-72, T-80, T-90. К нам на тесты попала одна из самых мощных моделей — T-90 (800).

Отмеченный звездой

Все компьютеры «ФРОНТ» легко узнаваемы благодаря фирменному дизайну, и T-90 в этом плане не исключение. Корпус выкрашен в черный цвет, на передней панели красуется звезда в световом стиле, задрапированная сеткой и подсвечиваемая красными светодиодами. Функциональности добавляет ЖК-экран, на котором отображаются время и дата, скорость вращения вентиляторов, температура ключевых компонентов системы. Предельные значения температур можно выставить вручную. Если при работе какое-то из значений достигнет критической отметки, компьютер сообщит об этом настойчивым писком. Кроме того, есть дополнительные разъемы вроде USB и FireWire, а за дверцей скрывается кард-ридер.

Начинка T-90 подобрана с умом. Материнская плата ASUS P5K Premium/Wi-Fi-AP базируется на чипсете Intel P35, который раскрывает потенциал четырехъядерного процессора Core 2 Quad Q6600. Приятный бонус — встроенный контроллер Wi-

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Quad Q6600 (Socket 775, 2,4 ГГц, 2x4 M6 L2)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS P5K Premium/Wi-Fi-AP (Intel P35, Socket 775, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, Wi-Fi, GbLAN, ATX)
Память	DDR2 SDRAM 800 МГц 2x1024 M6
Видеокарта	NVIDIA GeForce 8800 GTX 768 M6 (PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 2x320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 M6)
Оптический привод	Optiarc AD-5170A (IDE)
Корпус	Middle Tower (LCD, USB, FireWire, аудио, 600 Вт)
Дополнительно	MS Windows Vista Home Premium, кард-ридер, мышь, клавиатура, руководство пользователя, технический паспорт, установочный диск
Цена	46 334

Fi — пригодится для построения домашней беспроводной сети. В T-90 установлена пара планок оперативной памяти с частотой 800 МГц общим объемом 2 Гб — стандарт для современного ПК. Проверенная временем GeForce 8800 GTX наилучшим образом подходит для игр. Высокая производительность и поддержка DirectX 10 вкупе с установленной Windows Vista Home Premium подарят высокую производительность и красивую картинку в играх. Пара жестких дисков, по 320 Гб каждый, станут вместительным для нескольких десятков игр, а также музыки и фильмов.

В комплект поставки T-90 входит беспроводной набор, включающий клавиатуру и мышь. У клавиатуры немного изменена раскладка, есть блок мультимедийных клавиш. Мышка может похвастаться двумя дополнительными боковыми кнопками.

Боевые действия

Современная игровая система должна уверенно чувствовать себя в DX10-играх. Поэтому для проверки T-90 мы взяли игры Lost Planet и демку Crysis. Компанией им составили синтетические бенчмарки PCMark05, 3DMark06 и F.E.A.R.

Как и ожидалось, Crysis оказался очень требовательным. Настройки качества мы выставили высокие (High), но не максимальные (Very High). Вердикт T-90 следующий: пригодным для игры будет разрешение 1600x1200 в режиме без сглаживания и 1280x1024 при 4-кратном антиалиазинге. Однако стоит понимать, что будущие патчи для игры, а также оптимизация драйверов для видеокарт позволят выжать еще больше FPS. Засеянный Lost Planet при максимальных настройках качества резво бегал во всех разрешениях, вклю-

Игровые тесты

F.E.A.R. 1.08			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	174	147	129
Max + FSAA 4x, AF 16x	118	87	69
Crysis (Demo)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	32,4	27,7	19,7
Max + FSAA 4x, AF 16x	26,2	18,6	15,2
Lost Planet (Snow)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	43,4	31,3	26,6
Max + FSAA 4x, AF 16x	36,7	25,9	22,0
Lost Planet (Cave)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	56,5	41,4	34,7
Max + FSAA 4x, AF 16x	50,4	35,7	30,5

Синтетические тесты

PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
7635	5015	5169	6643
3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
4801	4935	3518	11507

чая 1920x1200. После включения сглаживания пределом мечтаний стало 1600x1200. F.E.A.R. же смотрелся бодрее во всех режимах.

Подводя итог, «ФРОНТ» T-90 — отличный вариант игрового компьютера. Плюсы — высокий уровень производительности и приятные бонусы, вроде информативного ЖК-дисплея и беспроводного комплекта «клавиатура + мышь». Особых минусов замечено не было. ■

Температурные показатели, °C

Процессор	25/47
Видеокарта	63/82
Жесткий диск	37/42
Система	27/48

Благодарим «ФРОНТ» (www.frontpc.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.

Футбол — это больше, чем игра. Горечь поражений и сладкий вкус побед остро чувствуются, где бы вы ни находились: перед телевизором или на самом стадионе.

Конкурс!



Thrustmaster

Страсть. Качество. Инновации

Компания Thrustmaster, ведущий европейский производитель рулей, геймпадов и джойстиков, дает тебе шанс стать героем новой, компьютерной истории футбола.

Пришли скриншот самого красивого игрового момента при забивании гола из любой версии игры FIFA и прославься в игровом футбольном мире.

Три счастливых человека, приславшие самые интересные скриншоты, получат призы из новой линейки геймпадов!

Это интересно:

Компания Thrustmaster производит рули по лицензии Национальной ассоциации тонкок стандартных автомобилей NASCAR®, джойстики по лицензии Школы пилотов ВМС США Top Gun™, геймпады для спортивных симуляторов по лицензии Кубка мира FIFA 2002 Korea/Japan, HOTAS по лицензии ВВС США. Кроме того, Thrustmaster производит официальные реплики рулей автомобилей Ferrari®.

Первый приз



**Геймпад
Run'N Drive 3-in-1
Rumble Force**

- USB Plug (PC) + Gameport Plug (PS2™ и PS3™)
- 10 программируемых кнопок
- 4-позиционный D-Pad
- 2 независимых курка
- 2 аналоговых миниджойстика
- Vibration Feedback
- 7 независимых осей
- Эксклюзивное оптическое колесо

Второй приз



**Геймпад
Dual Trigger
3-in-1**

- PC, PS2™ и PS3™
- 12 программируемых кнопок (mapping)
- 8-позиционный D-Pad
- 2 независимых курка
- 2 миниджойстика нового поколения
- Vibration Feedback
- 6 независимых осей

Третий приз



**Геймпад
T-Mini 2-in-1
Rumble Force**

- USB Plug (PC) + Gameport Plug (PS2™)
- 10 программируемых кнопок
- 4-позиционный D-Pad
- 2 аналоговых миниджойстика
- Vibration Feedback

Авторы двадцати лучших работ получают поощрительные призы: футболки, бейсболки, подставки под кружки и флажки Thrustmaster. Мы ждем ваши письма по адресу thrustmaster@igromania.ru. Удачи!

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Выбирая компьютер, всегда соотносите свои требования и возможности. При грамотном подходе почти всегда можно собрать подходящую конфигурацию, главное, знать, что выбирать и где покупать. Вот для этого и нужна рубрика «Разумный компьютер».

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, в том числе www.fcenter.ru, www.oidi.ru, pro.sunrise.ru и других. К моменту выхода номера журнала цены на продукцию могут меняться, но тут мы бессильны.

Дешевое и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Процессоры AMD дешевле и дешевле, в итоге двудерный Athlon 64 X2 3600+ уступил место модели с индексом 4000+. Чуть расширив ценовой диапазон, можем позволить себе такую рас-

кошь, как установку двух гигабайт ОЗУ.

За вывод видео отвечает разогнанная версия Radeon HD 2600 XT от Palit с оригинальным кулером. Объем винчестера возрос со скромных 160 Гб до 250 Гб, ну а оптический привод заменили на Optiarc с SATA-разъемом — соответствующий кабель занимает меньше места, чем обычный IDE-шлейф.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Место Athlon 64 X2 4400+ заняла модель 4600+ в случае с AMD, а Pentium E2160 уступил позицию Pentium E2180 с частотой 2 ГГц. Под Intel предлагаем плату GIGABYTE GA-P35-DS3L (Intel P35) с использованием твердотельных конденсаторов, что

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme X6850 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x4 Мб, OEM)	34 900
Кулер: Cooler Master Gemini (Socket 775/754/939/940/AM2) + 2x Cooler Master Silent Fan 120 S11 (1200 об/мин)	1450
Системная плата: 2x8 800 MHz W-Fi (Socket 775, NVIDIA GeForce 6800 SLI, DDR2-1200, PCIE, PCI, SLI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, eSATA, Wi-Fi, GIGABIT, ATX)	7600
ОЗУ: OCZ DDR2 PC2-6400 Vista Performance Gold Dual Channel OC2ZV8000AGK 2x2 Гб	9000
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	14 500
Жесткий диск: 2x Seagate Barracuda 7200.10 ST3730640AS 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	12400
Оптический привод: NEC BD-M100A-01 (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW, BD-ROM/RW)	16 900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	4900
Корпус: SilverStone Temple T109 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9700
Блок питания: SilverStone ST652P (850 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	116 050
Колонки: Logitech Z 5500 Digital (4x6 Вт сабтвитеры, 69 Вт центральных, 188 Вт сабвуфер)	9500
Мышь: Microsoft Halo (2000 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2100
Монитор: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	28 500
Системный блок и периферия:	157 950
Опция 1: Palit GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+14500
Опция 2: TB/FM-новей AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: IBER IPPOK SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500
Со всеми новаторами:	179 450

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,1 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2300
Системная плата: GIGABYTE GA-M690-S3H (Socket AM2, AMD 6900, DDR2-800, Video, PCIE, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, LPT, USB, FireWire, VGA, HDMI, GIGABIT, ATX)	2100
ОЗУ: Kingston KVR66702N51G ValueRAM 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIE x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar RE WD2500YS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2300
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: GNC B-25 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, ATX)	1700
Системный блок:	14 100
Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	250
Монитор: BenQ FP756 (17 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	5600
Системный блок и периферия:	21 470
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1200
Замена видеокарты: MSI NX8600GTS-T20256E-HD-OC 256 Мб (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8600 GTS, DVI, TV-out)	+1800
Замена материнки: VisionSonic VK19355m (19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MM)	+1700
Опция 1: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Опция 2: TB/FM-новей AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (6 розеток, 5 м)	+600
Со всеми новаторами:	30 070

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2400
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCIE, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGABIT, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston KVR66702N51G ValueRAM 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIE x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar RE WD2500YS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2300
Оптический привод: Optiarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: GNC B-25 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, ATX)	1700
Системный блок:	14 400
Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	250
Монитор: BenQ FP756 (17 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	5600
Системный блок и периферия:	21 770
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2.0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: MSI NX8600GTS-T20256E-HD-OC 256 Мб (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8600 GTS, DVI, TV-out)	+1800
Замена материнки: VisionSonic VK19355m (19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MM)	+1700
Опция 1: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Опция 2: TB/FM-новей AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (6 розеток, 5 м)	+600
Со всеми новаторами:	30 470

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 руб.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ТГц, 2x512 Кб, BOX)	3100
Системная плата: ASUS M2N-E SLI (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 SLI, DDR2-800, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, FireWire, USB, GIGABIT, ATX)	2400
ОЗУ: Kingston KV80002N51G ValueRAM 2x1 Гб	2800
Видеокарта: ASUS EN8800GTS/HTOP/256M 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5100
Жесткий диск: Western Digital Caviar RE16 WD3000YS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2600
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW)	800
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Soprano VX Middle-Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2000

Системный блок:	19 700
Комплекты: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	8000

Системный блок и периферия:	30 700
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ТГц, 2x1 Мб, BOX)	+1100
Замена видеокарты: Palit GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+4300
Замена монитора: LG Flatron L20W70 (20 дюймов, 1600x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+800
Опция 1: Кулер Cooler Master Hyper TX2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин)	+800
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Опция 3: ТВ-тюнер AverMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 4: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (6 розеток, 5 м)	+600

Со всеми новаторами: **41 600**

обеспечивают больший срок службы. Два гигабайта ОЗУ и GeForce 8800 GTX позволят комфортно играть при разрешении 1280x1024. Если хочется больше, придется доплатить за GeForce 8800 GTX 320 Мб. С другой стороны, на подходе GeForce 8800 GT, которая обещает быть и дешевле, и быстрее GTS. К моменту выхода номера она уже будет в продаже.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и произво-

дительскими видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

В этот раз мы заменили системную плату под AMD на MSI K9N SLI-2F, а под Intel поставили материнку из прошлой категории. Оперативная память дешевле как никогда, и слабее за это прожорливый Windows Vista! Выбрали OCZ FlexXLC Edition с частотой 800 МГц, эффективный радиатором и низкими таймингами. Видеокарта все та же — разогнанная GeForce 8800 GTX 640 Мб в версии от MSI.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 руб.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2180 (Socket 775, 2,0 ТГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2700
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-D63L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGABIT, ATX)	2800
ОЗУ: Kingston KV80002N51G ValueRAM 2x1 Гб	2800
Видеокарта: ASUS EN8800GTS/HTOP/256M 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5100
Жесткий диск: Western Digital Caviar RE16 WD3000YS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2600
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW)	800
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Soprano VX Middle-Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2000

Системный блок:	19 700
Комплекты: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	8000

Системный блок и периферия:	30 700
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: Palit GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+4300
Замена монитора: LG Flatron L20W70 (20 дюймов, 1600x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+800
Опция 1: Кулер Cooler Master Hyper TX2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин)	+800
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Опция 3: ТВ-тюнер AverMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 4: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (6 розеток, 5 м)	+600

Со всеми новаторами: **41 800**

Найти добротный корпус с качественным блоком питания сложно, поэтому решили взять Foxconn TX-202 Chimera и добавить туда БП Thermaltake PurePower RX W0142RE на 500 Вт с модульным подключением кабелей.

Тебя выдол во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Перед вами топовый четырехъядерный процессор от Intel, 4 Гб оперативной памяти и GeForce 8800 GTX в приду. Но чем еще можно мечтать? На самом деле есть о чем. Если вы уже

опробовали демоверсию Crysis, то успели убедиться в том, что для комфортной игры в высоком разрешении и с максимальными настройками этого может быть мало. Вторая видеокарта будет кстати.

Дисковый массив из двух винчестеров по 750 Гб можно объединить в RAID 1 для надежности либо RAID 0 — для максимальной производительности. Если комплектующие без проблем влезет в себя корпус SilverStone Temjin TJ09, ну а блока питания на 850 Вт будет вполне достаточно. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 руб.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ТГц, 2x1 Мб, OEM)	3600
Кулер: Thermaltake BigTrio 120 Vx (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K9N SLI-2F (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 SLI, DDR2-800, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGABIT, ATX)	2600
ОЗУ: OCZ PC2-6400 4x1 Гб FlexXLC Edition OC2F9300C42GK 2x1 Гб	3600
Видеокарта: MSI NV8800GTS-TO2464E-HD-DC 640 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	11 000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW)	800
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGame (PCI)	2800
Корпус: Foxconn TX-202 Chimera Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	2000
Блок питания: Thermaltake PurePower RX W0142RE (500 Вт, ATX)	2300

Системный блок:	34 500
Комплекты: JetBeacon JB-362 (2x30 Вт)	2100
Мышь: Logitech G3 (2000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: LG Flatron L20W70 (20 дюймов, 1600x1050, 2 мс, VGA, DVI)	8800

Системный блок и периферия:	47 500
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 2,8 ТГц, 2x1 Мб, BOX)	+4000
Замена видеокарты: Palit GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+3500
Замена монитора: BenQ FP241V (24 дюйма, 1600x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composite, Component, HDMI, S-Video, USB)	+18700
Опция 1: ТВ-тюнер AverMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: ИБП IPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500

Со всеми новаторами: **82 100**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 руб.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	3700
Кулер: Thermaltake BigTrio 120 Vx (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-D63L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGABIT, ATX)	2800
ОЗУ: OCZ PC2-6400 4x1 Гб FlexXLC Edition OC2F9300C42GK 2x1 Гб	3600
Видеокарта: MSI NV8800GTS-TO2464E-HD-DC 640 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	11 000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW)	800
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGame (PCI)	2800
Корпус: Foxconn TX-202 Chimera Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	2000
Блок питания: Thermaltake PurePower RX W0142RE (500 Вт, ATX)	2300

Системный блок:	34 800
Комплекты: JetBeacon JB-362 (2x30 Вт)	2100
Мышь: Logitech G3 (2000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: LG Flatron L20W70 (20 дюймов, 1600x1050, 2 мс, VGA, DVI)	8800

Системный блок и периферия:	47 500
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,0 ТГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+3900
Замена видеокарты: Palit GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+3500
Замена монитора: BenQ FP241V (24 дюйма, 1600x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composite, Component, HDMI, S-Video, USB)	+18700
Опция 1: ТВ-тюнер AverMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: ИБП IPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500

Со всеми новаторами: **81 900**

ОПТИЧЕСКОЕ ЧУДО

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ НОСИТЕЛЕЙ ИНФОРМАЦИИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@ICROMANIA.RU

CD и DVD прочно вошли в нашу жизнь. Сложно представить, где бы мы хранили гигабайты музыки, кино и фотографий, если бы кто-то в свое время не придумал эти крупные пластинки с зеркальной поверхностью.

Сегодня мы приглашаем вас пройти в нашу машину времени и узнать, с чего началась история носителей информации и как она развивалась. Пункт назначения — 1725 год.

Начало начал

XVIII век, Франция, город Лье. Текстильных дел мастер **Базиль Бушон** разработал элегантный способ управления станком. Он впервые установил рулон бумаги с проделанными в нужных местах отверстиями в барабан, после чего станок смог воспроизводить заданный рисунок на ткани. Изобретение позволило создавать весьма замысловатые плетения в автоматическом режиме.

Здесь нужно сделать лирическое отступление. Месяц Бушон был сыном сборщика органов, эти музыкальные инструменты работают по схожему принципу. Наблюдая за работой отца, юноша придумал технологию, которая впоследствии перевернула мир. Бушон первым нашел способ сохранения команд на отдельном носителе с возможностью замены и многократного использования.

Время шло, изобретение получило дальнейшее развитие. Сначала **Жан-Батист Фалкон** предложил вместо рулона бумаги использовать призматические участки, соединенные вместе, потом **Жак Вакансон** усовершенствовал станок Бушона-Фалкона и сделал его автоматическим — участие человека стало ненужным. Кстати, рукам находчивого изобретателя принадлежат первые в мире роботы (робот-флейтист и утка). К сожалению, они были утеряны...

Военный успех и признание пришли текстильному станку в 1801 году, когда **Жозеф Мари Жаккард** доработал технологию в

очередной раз. Зачем мы уделяем так много времени рассказам о текстильных машинах? Дело в том, что станок Жаккарда вошел в историю как прообраз вычислительной машины. Механическая конструкция, конечно, не могла производить вычисления, но смена режимов работы при помощи перфокарт легла в основу технологий программирования. В контексте нашего исследования в первую очередь интересен способ сохранения команд на носителе — бумаге (в виде перфокарты).

Следующая остановка нашей машины времени — 30-е годы XIX столетия. В это время жил легендарный математик, философ-аналитик и инженер **Чарльз Бэббидж**. Он известен как первый архитектор вычислительной системы. В 1822 году он приступил к сборке машины различий (автоматизация вычислений). По замыслу Бэббиджа, машина должна рассчитывать значения полиномов (многочленов) — этот процесс отнимал много времени и приводил к большому числу ошибок. К сожалению, технические трудности не позволили закончить начатое.

Еще один проект Бэббиджа — аналитическая машина — должен был использовать перфокарты для загрузки программы. Изобретатель предложил несложную по тем временам концепцию: программа составлялась на бумажной перфокарте, устанавливалась в машину, и та выполняла дальнейшие действия. Кстати, создавать программы на перфокартах помогала **Ада Лавлейс**, вошедшая в историю как первая программист (в 1970-х годах в ее честь назвали язык программирования). Гениальный замысел не по-

лучилось реализовать технически, лишь в начале XX века последователи собрали по чертежам Бэббиджа аналитическую машину.

Последующая судьба носителей данных тесно связана с деятельностью **Германа Холерита**. На 1890 год в США была намечена очередная перепись населения. Упорядочивание результатов предыдущей переписи заняло семь лет. Правительство решило оптимизировать процесс и опробовать метод, предложенный Холеритом. Герман собрал механизм для считывания и обработки данных, занесенных на перфокарту. Использование нового подхода позволило завершить перепись всего за 2,5 года.

После смерти Холерита основал **Tabulating Machine Company** и занялся продажами. Дело оказалось прибыльным, в 1911 году к Герману присоединились еще три компании, образовавшие **Computing Tabulating Recording Corporation**, впоследствии переименованную в IBM.

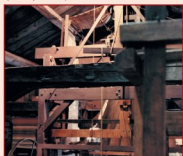
К 1937 году 32 машины на заводе IBM в Нью-Йорке печатают по 5–10 млн перфокарт ежедневно. Бумажные носители применялись повсеместно и получили статус официальных документов. Вполне возможно, что перфокарты ушли бы в историю раньше, но мир захлестнула Вторая мировая война.

Эпоха магнитных лент

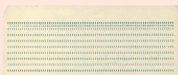
В это время немецкий инженер **Фриц Пфлюмер** создал магнитную пленку. Новый носитель состоял из тонкого слоя бумаги, покрытого порошком на основе оксида железа. Пфлюмер продал технологию компании **AEG**, которая разработала первое в мире записывающее и воспроизводящее устройство — **Magnetophon**. Изобретение тщательно скрывали до капитуляции Германии. Лишь в начале 1950-х магнитная пленка вырвалась за пределы страны.



Только расложив три поколения флеш-дискет, можно оценить размах технологических скачков.



Жозеф-Мари Жаккард стал прародителем компьютеров, он впервые использовал перфокарты.



Информация на перфокарту заносилась продолжением ответов поверх символов.

Лазерный диск



Пер-
вым опти-
ческим но-
сителем
дан-ных
стал так
называе-

мый Laserdisk (LD), продемонстрированный компаниями **Philips** и **MCA** в 1972 году. Огромный 30-сантиметровый диск погитались протолкнуть как замену для видеокассет формата **VHS**. Laserdisk представлял собой практически полностью аналоговый носитель с цифровым звуком, диски вмещали до 60 минут видео. Обычно производители выпускали кино на двойных носителях.

Изначально диск приходилось переворачивать по прошествии 60 минут на другую сторону. Затем производители техники выпустили плееры, в которых считывающая головка научилась перемещаться с одной стороны на другую, при этом зрительное все равно приходилось ждать, когда начнется считывание. Фильмы на двух и более дисках — отдельная история. Специально для таких комплексов **Pioneer** выпустила проигрыватель с двумя лотками.

Технологию несколько раз переименовывали, но сласти ее так и не удалось. Плееры с поддержкой LD появлялись вплоть до 2003 года. Ныне это реликты.

Инновацию подхватили звукозаписывающие и телевизионные компании, которые стали использовать пленку для записи аудио и видео. В мир компьютеров технология пришла в 1951 году, когда **Eckert-Mauchly** выпустила систему **UNIVAC I**. Первым делом компьютер попал в то самое бюро, с которого началась история IBM, — в бюро по переписи населения. Магнитная пленка, использовавшаяся в **UNIVAC**, хранила куда больше информации в сравнении с бумажными перфокартами (10 000 перфокарт = 1 бобина с пленкой). IBM не осталась в стороне и переклонила на новый тип носителя. Чтобы перевести данные с накопившихся перфокарт, **Eckert-Mauchly** и **IBM** представили автоматическую преобразователь.

Со временем бобины с пленкой обернули в пластиковые коробки, именно в таком виде



Классический суперкомпьютер прошлого **UNIVAC I** использовал по несколько катушек с магнитной лентой.

«кассеты» дошли до наших дней. Пленка стала стандартом де-факто для записи данных, видео и музыки.

Настал 1967 год, руководство **IBM** поручило одному из инженеров разработать быстрый и компактный носитель, чтобы рассылать клиентам обновления софта. Команда **Дэвида Нойбла** разработала гибкий 8-дюймовый (20 см) диск объемом 80 Кб с восьмьюсторонней односторонней записи. Изделие было хрупким и притягивало много пыли. Доработанную версию упаковали в ткань, запечатывали в пластик и назвали **FD02**. Разработка получила название «флорли» или «дискета» (пластиковая упаковка была тонкая и гибкая, носитель как бы «хлопал крыльями», когда его несли в руках или трисли им в воздухе — отсюда и название флорри, от английского слова **flap** — «хлопать»). Дискетами для чтения дискет начали оборудовать компьютеры, но путь к успеху оказался непростым. Дискетов стоил наравне с самим компьютером, многие продолжали использовать пленочные кассеты.

В 1972 году **Алан Шугарт** покинул **IBM** и перешел в **Memorex**. Там инженер разработал **Memorex 650** — перезаписываемую дискету объемом 175 Кб. 8-дюймовые дискеты дорабатывали и дальше, доведя объем до 1000 Кб.

Однако 8 дюймов для мобильного носителя многовато. Как-то раз два сотрудника из **Shugart Associates** (основана Аланом Шугартом) сидели в баре вместе с **Ан Вангом** из **Wang Laboratories** и обсуждали подходящий размер для дискеты. Тогда и родилась идея, что дискета по размеру не должна быть больше салфетки (5,25 дюймов или 13 см). Первые образцы 5,25-дюймовых дискет вмещали до 98 Кб данных. То был первый формат, который продвинула не **IBM**. Со временем объем дискеты увеличился до 1200 Кб.

Оптические технологии побеждают

В 1979 году **Philips** и **Sony** объединили усилия, чтобы создать революционный носитель на основе оптических технологий. Исследования были начаты еще в 1977 году инженерами **Philips**, первый компакт-диск (CD) появился на свет в 1982 году.

В основу метода записи легла концепция нагрева поверхности диска и образования на ней точек со строго определенными интервалами. Смена точки на ровную поверхность означает единицу, отсутствие смены — ноль. По поводу размера диска ходят разные легенды. Говорят, что диаметр 120 мм выбран не случайно — на диске такого размера помещается ровно 74 минуты аудио при 16-битном кодировании и качестве 44,1 кГц. Ну а 74 минуты — это длительность 9-й симфонии Людвиг Ван Бетховена...

17 августа на заводе **Philips** вышел альбом шведской группы **ABBA** на CD, тогда же на рынке появились и плееры. К 1985 году многие звукозаписывающие компании перешли на CD, цены на проигрыватели падали. Еще бы, ведь компактный и легкий диск весом всего 16 г имел толщину 1,2 мм, вмещая при этом 74–90 минут качественного звука.

Стало понятно, что CD можно использовать и для записи данных. В 1985 году **Sony** и **Philips** разработали стандарт **CD-ROM** (Compact Disk Read Only Memory), позволяющий записывать на диск данные. Записывать

CD могли только производители на заводах. Несмотря на преимущества CD, дискеты оставались популярными.

Ограничения и недостатки 5,25-дюймовых дискет очевидны — носители довольно большие и хрупкие, в целом легко проникала грязь. Несколько компаний взялись за разработку новых стандартов. В результате появились самые разные модификации, несомненные друг с другом. Проблему решила **Sony**, представив сравнительно простую по конструкции 3,5-дюймовую дискету с отодвигающейся шторкой. Несколько компаний, включая **Apple**, поддержали разработку **Sony**. Со временем объем дискет увеличился с 400 Кб до 1,44 Мб.

В 1991 на арене появились компания **Insite Peripherals** с **Floptical**. Инженеры совместили стандартный флоппи-дискет с инфракрасным диодом для позиционирования считывающей головки, что позволило увеличить объем дискеты до 21 Мб. При этом дискетов мог читать обычные дискеты. Единственный недостаток **Floptical** — подключение через дорогой интерфейс **SCSI**. Тремя годами спустя **Iomega** показала **Zip**. Несмотря на схожий формат и размеры 3,5 дюйма, новые дискеты не умени читать обычные дискеты. **Iomega** представила дискеты объемом 100, 250 и даже 750 Мб, но технические проблемы и дороговизна носителей сделали свое дело, по **Zip** никто уже не вспоминает.

Компакт-дискеты стали как никогда популярными ближе к середине 1990-х, когда появились специальные форматы для записи видео (Video CD, Super Video CD) и фото (Photo CD, Picture CD). В начале 90-х **Sony** и **Philips** представили **CD-R** (Compact Disk Recordable) — компакт-диск с возможностью односторонней записи. Следующая отправная точка — 1998 год, когда все та же парочка **Sony** и **Philips** разработали перезаписываемый диск **CD-RW** (Compact Disk Rewritable). В это же время на горизонте замаячил DVD-формат...

Вместо эпилота

Что было дальше, знает все — появились записываемые и перезаписываемые DVD, объемные флэш-накопители и т. д. Примерно в 2000 году окончательно ушел в историю последний оплот эпохи магнитных пленок — видеокассеты. Сейчас на рынке носителей данных идут ожесточенные войны между **HD-DVD** и **Blu-ray**, технологиями нового поколения. А в будущем нас ожидает голографические диски объемом от 300 Гб на пластинку... ■



С момента появления оптических технологий прошло много времени, но все же они стали более точными, цвет изменился с красного на синий — плотность записи возросла в 5 раз.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом **hard** (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово **hard** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.



Купил я себе ноутбук Acer Aspire 5920G как замену домашнему компьютеру. На одном из форумов прочитал, что, когда работаешь на нем дома, рекомендуется извлекать батарею. Что делать, чтобы батарея прожила подольше?



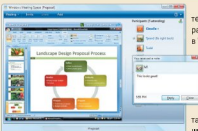
Большинство современных ноутбуков оснащаются литий-ионными батареями (Li-Ion), поэтому все приведенные ниже советы по эксплуатации ноутбуков применимы практически ко всем моделям.

Существует мнение, что если заряжать батарею только при полном ее разряде и разряжать до конца, то она проработает дольше. Да, такие действия способствуют продлить жизнь никель-кадмиевым (NiCd) и никель-металл-гидридным (NiMH) аккумуляторам, которым присущ эффект памяти. Для литиевых батарей глубокий разряд как раз не рекомендуется. Чем чаще вы будете заряжать ноутбук, тем лучше.

Если у вас запланирована длительная командировка и ноутбук вам не пригодится, следует вытаскивать батарею. Дома вы можете не вытаскивать аккумулятор, если уж очень хочется, то рекомендуем подключать ноутбук к ИБП, иначе в случае перепада напряжения блок питания может не справиться — и тогда сгорит либо он сам, либо какое-нибудь из внутренних устройств вашего PC.



Модернизировал свой домашний компьютер и поставил Windows Vista Home Premium. Теперь на моем мониторе в некоторых случаях текст практически невозможно прочитать, он как будто размыт. В Windows XP такого не было. Как решить проблему?



Подобный эффект вызван технологией ClearType, которая по умолчанию включена в Windows Vista. Она обеспечивает сглаживание отображаемого на мониторе текста, чтобы его можно было различить даже на экранах очень маленького размера. Как результат, во многих случаях повышается читаемость. Рекомендуется использовать ClearType на ЖК-мониторах. Дело в том, что технология основана на особенностях формирования изображения на ЖК-панелях.

Один пиксель жидкокристаллического дисплея состоит из трех субпикселей: красного, зеленого и синего, и расположены они друг за другом. Играв на яркости и контрасте каждого субпикселя, можно улучшить качество отображаемого текста. Использовать ClearType на ЭЛТ-мониторах не рекомендуется.

Чтобы включить/отключить ClearType в Windows Vista, необходимо зайти в Панель управления → Персонализация → Цвет и внешний вид окон → Открыть свойства классического внешнего вида для выбора других возможностей → Эффекты... В появившемся окне необходимо выбрать устраивающий вас метод сглаживания, однако если в Windows Vista включен интерфейс Aero, то полностью избавиться от сглаживания не получится. Для этого придется полностью избавиться от красок нового интерфейса и выбрать тему «Стандартная». Кроме того, некоторые приложения (Office 2007, Internet Explorer 7) имеют собственный взгляд на необходимость использования ClearType — эту технологию там придется отключать вручную.



Я все-таки пересел с Windows XP на Windows Vista. Теперь понемногу осваиваюсь в новой операционной системе. Не могли бы вы подсказать, какие в ней появились горячие клавиши и что они делают?

Многие горячие клавиши переключались из Windows XP в Windows Vista без изменений. Привести все возможные комбинации не позволяет объем рубрики, но мы перечислим самые важные и популярные из них:

- Ctrl+Shift+Esc — открыть «Диспетчер задач»;
- Win+D — свернуть все окна;
- Win+E — открыть «Проводник»;
- Win+R — открыть окно «Выполнить»;
- Win+F — открыть окно поиска;
- Win+Space — отобразить боковую панель;
- Win+Tab — режим переключения между приложениями в режиме Flip 3D;
- Ctrl+Win+Tab — режим переключения между приложениями в режиме Flip 3D, который остается на рабочем столе;
- Win+T — просмотр содержимого запущенных приложений в «Панели задач»;
- Win+L — заблокировать компьютер;
- Win+M — свернуть все окна;
- Shift+Win+M — развернуть свернутые окна;
- Win+цифра — нажать клавишу Win и клавишу с цифрой (от 1 до 9) для запуска соответствующего по номеру приложения из панели быстрого запуска.



Слышал, что в Windows Vista якобы есть скрытый пользователь с неограниченными правами доступа. Правда ли это и какие преимущества у этого пользователя перед остальными? Ну и, наконец, как получить все его привилегии?

Как ни странно такой пользователь и правда существует. Эта учетная запись носит банальное название «Администратор». Самое удивительное, что она не входит в группу «Администраторы», как, впрочем, и ни в одну другую. Если вы работали с Unix-подобными системами, то слышали о суперпользователе под именем root, обладающим неограниченными правами. Так вот, этот самый «Администратор» и является его аналогом.

В отличие от пользователей группы «Администраторы», которые испытывают на себе все «прелести» UAC (User Account Control) в виде постоянных требований подтверждать те или иные действия, власть «Администратора» абсолютна и неконтролируема.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывая указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывая свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.



Чтобы получить доступ к этому аккаунту, необходимо продвигать ряд нехитрых действий. Во-первых, запустить командную строку повышенного уровня, набрав **cmd** в поле поиска в меню «Пуск», щелкнуть по иконке командной строки, которая появится в верхней части меню «Пуск», правой кнопкой мыши и выбрать пункт «Запуск от имени администратора».

В появившейся командной строке наберите **net user administrator /active:yes** и нажмите клавишу **Enter**. Для отключения этой учетной записи нужно набрать **net user administrator /active:no**. После включения суперпользователя будет доступен к выбору на экране приветствия наряду с другими пользователями. Изначально у этой учетной записи будет отсутствовать пароль, рекомендуется его установить.



Вот решил перейти со старенького ЭЛТ-монитора на жидкокристаллический. Подбирая модель, обратил внимание на такой параметр, как тип матрицы. На что он влияет и какой из них лучше?



Жидкокристаллические мониторы были созданы в далеком 1963 году. С тех пор появились разные технологии изготовления матриц. На данный момент существует три основных: **TN-Film**, **IPS** и **MVA**. Каждая из них имеет как свои достоинства, так и недостатки. Идеальных ЖК-панелей пока не придумали, возможно, развитие **OLED**-дисплеев даст нам мониторы, близкие к идеальным.

Так, для **TN-Film** характерно низкое время отклика — это плюс. Минусы — низкая контрастность и малые углы обзора. Технология наиболее простая в использовании, поэтому мониторы, выпущенные с ее использованием, стоят дешево. Такие мониторы можно рекомендовать нетребовательным пользователям и любителям поиграть.

In-Plane Switching (IPS) была разработана компаниями **Hitachi** и **NEC**, главной задачей инженеры для себя поставили избавление от недостатков, присущих матрицам **TN-Film**. Так и получилось. В случае с **IPS** удалось добиться увеличения углов обзора, а также высокой контрастности и естественной цветопередачи, только вот время отклика хромало. К счастью, с последним удалось справиться в современных моделях. Стоит учитывать, что мониторы на базе **IPS**-матриц довольно дорогие.

MVA (Multi-Domain Vertical Alignment) разработана компанией **Fujitsu** и теоретически является оптимальным компромиссом между **TN-Film** и **IPS**. Горизонтальные и вертикальные углы обзора для **MVA**-матриц хороши, время отклика низкое, а цвета довольно естественные. Недостатки же **MVA** в сравнении с **IPS** — пропадание деталей в тенях при перпендикулярном взгляде, зависимость цветов баланса изображения от угла зрения, к тому же цена на такие матрицы, мягко говоря, не демократична.



Я фанат компьютерных игр и не пропускаю ни одной новой железки, которая может улучшить мой компьютер. Вот недавно наткнулся на анонс видеокарты **NVIDIA QUADRO FX 5600, которая стоит почти 100 000 руб. Что это за монстр и нужно ли мне менять свой **GeForce 8800 Ultra**?**

Параллельно с рынком игровых видеокарт существует и развивается рынок карт для профессионалов. **QUADRO FX 5600** является флагманом линейки профессиональных ускорителей от **NVIDIA**. На данный момент **QUADRO FX 5600** предлагает максимальную производительность и рекордный объем видеопамяти — 1536 Мб.

Если сравнивать производительность между **QUADRO FX 5600** и **GeForce 8800 Ultra** в играх, то 5600 окажется быстрее, но буквально на пару процентов. Дело в том, что эта карта предназначена не для игр, хотя поиграть на ней удастся, а для работы



Горячие советы

Что такое файловая система? Какие систему лучше выбрать? Пожалуй, такие вопросы возникают почти у каждого пользователя компьютера при форматировании того или иного носителя информации. Сегодня поведаем всю правду о файловых системах современности.

Для начала необходимо разобраться с понятиями «файловая система» и «файл». Файловая система — это способ организации файлов на диске. А файл, как известно из школьного курса информатики, — именованное место на носителе. Наиболее распространены следующие файловые системы: **FAT**, **FAT32**, **NTFS**, **Ext2**, **Swap**. Каждая операционная система поддерживает свой набор файловых систем. Например, для **Linux** это **Ext2** и **Swap**, для **Windows** — **FAT**, **FAT32** и **NTFS**. Кроме того, существуют специализированные файловые системы, например **ISO 9660** для **CD** и **UDF** — для **CD** и **DVD**.

Сегодня мы рассмотрим и сравним наиболее популярные файловые системы — **FAT32** и **NTFS**. Обе используются в ОС семейства **Windows**.

Начнем с **FAT32 (File Allocation Table)**. Она пришла на смену **FAT16**, основное ее отличие от предшественницы заключается в том, что таблица размещения файлов идентифицирует записи на диске при помощи 32-разрядных чисел, что позволило увеличить максимальный объем тома с 2 Гб до 2 Тб. К недостаткам можно отнести низкое время поиска файлов, если винчестер сильно фрагментирован, неэффективную работу с каталогами, содержащими большое количество файлов (от нескольких тысяч), отсутствие встроенных механизмов безопасности и ограничения доступа. Но самый главный недостаток — максимальный размер файла не превышает 4 Гб, что не позволит хранить в одном файле образ **HD-DVD**, например. Если от первого недостатка спасет регулярная дефрагментация, то остальные неизлечимы. К плюсам данной системы следует отнести отсутствие необходимости большого количества оперативной памяти для эффективной работы, быструю работу с малыми и средними каталогами, достаточно эффективную работу на медленных дисках, быстрый доступ к данным на маленьких по объему винчестерах.

NTFS (New Technology File System) — стандартная файловая система для семейства операционных систем на базе **Windows NT**. В настоящее время эта файловая система практически вытеснила **FAT32** с жестких дисков пользователей. Система предъявляет довольно серьезные требования к объему оперативной памяти, неэффективно работает на томах с объемом менее 2 Гб, отдает от диска порядка 12 % пространства для системных нужд. Список достоинств внушительный: высокая надежность системы, эффективная работа с томами большого размера, встроенные механизмы безопасности и сжатия данных, быстрый доступ к произвольному месту большого файла, быстрая работа с большими каталогами, высокая скорость записи и чтения.

Итак, где же следует применять **NTFS**, а где **FAT**? Область применения **NTFS** — мощные компьютеры с большими винчестерами, сервера (система надежна), а также сетевые компьютеры, где необходимо оградить пользователей от несанкционированного доступа к данным.

FAT же следует применять на маломощных машинах, на дисках малого объема и сменных носителях (флэш-картах и картах памяти), большинство мобильных устройств не поддерживает **NTFS**.

в профессиональных графических приложениях, предназначенных для трехмерного моделирования. В задачи видеокарты входит предоставление максимальной производительности в таких программных пакетах, как **3DS Max**, **Maya** и т. д. Карта ценна даже не столько графическим процессором, сколько объемом видеопамяти, которая позволяет быстро оперировать текстурами большого объема.

Так что если вы ищете экстремальной производительности в играх, лучше купить второй **GeForce 8800 Ultra** и использовать сладкую парочку в режиме **SLI**.

Сергей Кук

E-MAIL: RYBRIKI: SOFTWARE@IGROMANIA.RU

СБРОС БАЛЛАСТА

ОПТИМИЗАЦИЯ WINDOWS VISTA

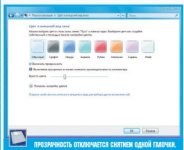
Минимальные системные требования Windows Vista можно назвать щадящими. Ну действительно, что такое в наше время процессор с тактовой частотой 800 МГц, 512 Мб оперативной памяти и 20 Гб на жестком диске? На деле же Vista умудряется подтормаживать и на гораздо более продвинутых компьютерах. Как сделать ее менее прожорливой и заставить работать быстрее?

Первый вариант — при помощи специальных твикеров. Программ таких великое множество. Но, как говорится, не все они одинаково полезны. Попадают среди твикеров открытые поганки и глюкогенераторы. К тому же Windows Vista легко поддается дросселированию и на гораздо более продвинутых компьютерах. Как сделать ее менее прожорливой и заставить работать быстрее?

ЛИШНЯЯ КРАСОТА

Оптимизация «Висты» очень похожа на оптимизацию Win XP. Как и в XP, начинать надо с внешнего вида.

Windows Vista заявлена как самая красивая операционная система Microsoft. Пospopирит с этим трудно: прозрачные окошки, блестящие панели, красочные иконки. Однако новые эффекты требовательны к ресурсам компьютера. Нужны ли они для нормальной работы? Ответ, понятное дело, отрицательный. Жертвовать или не жертвовать красотами ради скорости — решать вам, мы же расскажем, как их отключить.



Прозрачность отключается одним щелчком.

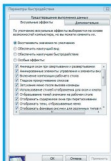
Сперва избавимся от прозрачности. На рабочем столе кликаем правой кнопкой мыши и выбираем пункт **Персонализация**. Перехо-



Количество доступных тем невелико, и лишь одна из них дает максимальную производительность — классическая.

дим на вкладку **Цвет и внешний вид окон**. Снимаем галочку напротив **Включить прозрачность**. Подтверждаем выбор кнопкой **ОК**.

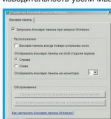
Чуть быстрее система заработает, если вообще отключить тему Aero.



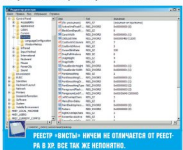
Во всех этих анимациях, затуханиях и галках прозрачности их нет никакого практического смысла, поэтому отключим сразу.

Панель управления и выбираем **Система и ее обслуживание**. Там находим **Счетчики и средства производительности**. Выбираем **Настройку визуальных эффектов** и избавляемся от ненужного. Убрать можно практически все. Разве что оставить сглаживание неровностей экранных шрифтов.

После этих несложных операций Windows Vista моментально теряет былую красоту. Но ведь она не красна девица, чтобы ею любоваться. Зато даже на слабых машинах производительность увеличивается на порядок.



Боковая панель — одно из главных визуальных новшеств Vista, слава богу, отключается она без всяких проблем.



Реестр «Висты» ничем не отличается от реестра в XP, все так же непонятно.

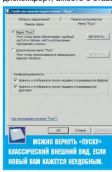
Однако даже при отключении внешних эффектов возможна замедленная работа **Пуска** и папок в **Проводнике**. Чтобы избавиться от этого, нужно добраться до реестра. В **Пуске** открываем стандартные программы и запускаем **Выполнить**. Пишем **regedit**. На экране появится **Редактор реестра**. По адресу **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop** находим параметр **MenuShowDelay** и меняем строковое значение **MenuShowDelay** с 400 на 0. В этом слу-

чае различие меню (программы, избранное и так далее) будет открываться мгновенно. Правда, не всем это удобно. Если ощущаете дискомфорт, вместо 0 ставьте 150 или 200.

По желанию, возвращаем стандартное классическое меню **Пуска**. Правой кнопкой мыши нажимаем на **Пуск**, выбираем **Свойства** и переходим к классическому варианту.

Если же новый **Пуск** вам нравится, но не нравится скорость открытия папок с программами, в том же меню **Свойства** жмем на кнопку **Настроить** и в появившемся списке снимаем галочку с пункта **Выделять недавно установленные программы**. Теперь папки будут открываться без задержек.

Во вкладке **Цвет и внешний вид окон** откройте **Свойства** и там определитесь с новой темой оформления. Минимальные ресурсы требуются для классической темы оформления.



Отключим также некоторые визуальные эффекты. Открываем в **Пуске** вкладку **Панель управления** и щелкаем на **Удаление программы**. В появившемся окне **Программы и компоненты** нажимаем **Включение или отключение компонентов Windows**.

УБИРАЕМ ЛИШНИЙ ЖИРОК

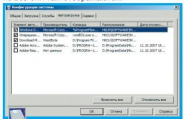
Любая операционная система состоит из массы элементов. Рядовому пользователю многие из них просто не нужны. К счастью, избавиться от них нетрудно.

Открываем **Панель управления** и щелкаем на **Удаление программы**. В появившемся окне **Программы и компоненты** нажимаем **Включение или отключение компонентов Windows**.

Появится список компонентов. Каждый установленный компонент отмечен галочкой. Если навести курсор мыши на элемент в списке, появится подсказка с описанием выбранного звена. Некоторые функции состоят из нескольких компонентов. Чтобы увидеть их, нажимаем плюсик. Снимаем галочки со всего, что вам не нужно (не забывая про золотое правило «не знаешь — не трогай»).

Отключенные процессы не удаляются безвозвратно. Их можно вновь включить, открыв это же окно и поставив галочку напротив нужного компонента.

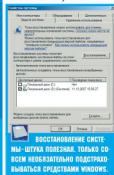
Другой бич производительности — программы, работающие в фоновом режиме. При взгляде на трей (область рядом с часами на **Панели задач**) видны значки программ, запущенных в фоновом режиме. Но далеко не все они там отображаются.



В меню **Автозагрузка** можно выключить ненужные программы, которые запускаются при старте системы и пожирают ресурсы.

Отключить лишнее можно так: в **Пуске** выбираем **Выполнить** и вводим **msconfig**. На экране обеспокоит окно **Конфигурация системы**. Оно практически такое же, как в Windows XP. Щелкаем на вкладку **Автозагрузка** и убираем галочки напротив ненужных

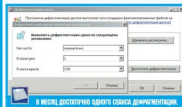
нам программ. Теперь они не будут автоматически загружаться при запуске операционной системы и перестанут потреблять драгоценные ресурсы. Еще раз напоминаем, что если вы не знаете, для чего запускается та или иная программа, лучше ее не трогайте — себе дороже выйдет. Как узнать? Элементарно (при условии, что у вас есть доступ в интернет): в любимом поисковике вводите название файла или процесса и получаете кучу ссылок на тему.



Находим **Дополнительные параметры системы**. Переходим на вкладку **Защита системы** и снимаем галочку рядом с логическими дисками, перечисленными в списке.

Восстановление системы — функция незаменимая при различных сбоях. Поэтому можно и нужно подстраховаться утилитами резервного копирования и восстановления от сторонних разработчиков, которые позволяют делать бэкапы не только на жестких дисках, но и на DVD.

Нелишним будет настроить службу индексирования. Индексация используется для оптимизации поиска Windows. Понятно, что происходит это за счет ресурсов компьютера.



В **Панели управления** находим пункт **Система и ее обслуживание**. Затем отправляемся в **Параметры индексирования**. Жмем **Изменить** и в верхнем окне убираем галочку с тех объектов, индексирование которых не требуется (иными словами, те места, где вы вряд ли будете что-то искать). Если убрать все галочки, служба индексирования будет отключена. Но в этом случае поиск будет работать очень медленно. А поиск в «Висте» удобный.

Раз в неделю Windows Vista делает дефрагментацию жестких дисков. На наш взгляд, для рядового пользователя это чересчур. Такой процедуре достаточно месячного интервала. Через **Пуск** входим в раздел стандартных программ. Там открываем служебные. Запускаем службу дефрагментации диска и настраиваем расписание по своему усмотрению.

Функция гибернации довольно сильно отягощает жесткий диск. Когда активирован ре-

жим гибернации, Windows сбрасывает содержание оперативной памяти на жесткий диск, и потом возможно быстрое включение компьютера. Для ноутбуков функция незаменима, а вот настольным системам она по большей части ни к чему. Если возможности гибернации никогда не потребуются, не раздумывая отключаем эту службу. В результате освободится место на жестком диске, равное объему вашей оперативной памяти.

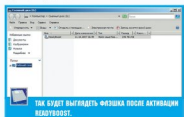
Для отключения гибернации в **Пуске** выбираем **Стандартные программы**. В них открываем **Служебные** и запускаем **Очистку диска**. Выбираем **Файлы всех пользователей на этом компьютере**. Указываем тот жесткий диск, на котором установлена Windows. После сканирования выводится список вариантов очистки жесткого диска. Ставим галочку напротив **Очистка файлов в режиме гибернации**.

Кстати, здесь же можно удалить ненужные файлы. Например, следы предыдущих версий Windows.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

Производительность растет не только при высвобождении ресурсов, но и при их добавлении (логично, правда?).

В Windows Vista появилась новая замечательная функция. Называется она **ReadyBoost**. Она позволяет использовать USB-флешки для повышения производительности. ReadyBoost будет использовать их для кэширования данных. Если у вас мало оперативной памяти, то есть USB-брелок, то эта функция будет для вас настоящим спасением.



Чтобы включить ReadyBoost, подключите флешку к компьютеру. Желательно, чтобы ее объем был равен объему оперативной памяти в системе. Но это необязательно. Система автоматически обнаружит накопитель и предложит использовать его либо по прямому назначению, либо для ускорения работы компьютера. Выбираем второй вариант.

Добавление ReadyBoost-устройства не удвоит оперативную память в системе (из-за очень маленькой скорости чтения и записи), но небольшой прирост производительности будет. К несчастью, ReadyBoost не работает с играми. Временные данные, которые Windows будет кидать на флешку, зашифрованы. Поэтому не стоит бояться за их содержимое, если флешка потеряется.

Небольшой прирост производительности даст увеличение файла подкачки. Но перед установкой нового размера нужно предварительно удалить старый. В **Панели управления** выбираем **Система и ее обслуживание**. Затем **Счетчики и средства производительности**. Находим **Настройку визуальных эффектов**. На вкладке **Дополнительно** открываем настройки **Виртуальной памяти** (кнопка **Изме-**

нить). Активируем опцию **Без файла подкачки** и щелкаем на **Задать**. После перезагружаемся. Старый файл подкачки удаляется.

После перезагрузки приступаем к созданию нового файла подкачки. Двигаемся по прежнему адресу. Если жесткий диск один и на нем создано несколько разделов, файл подкачки желательно располагать в первом разделе (он самый быстрый). При двух и более жестких дисках размещаем файл на том диске, где не установлена Windows. Сохраняем изменения и перезагружаем компьютер.

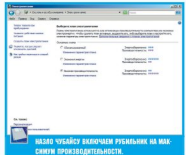
Чтобы оптимизировать производительность жесткого диска необходимо проследовать в раздел **Диспетчер устройств** и открыть **Дисковые устройства**.

Правой кнопкой мыши нажимаем на выбранный жесткий диск. В **Свойствах** переходим на вкладку **Политика** и включаем параметры увеличения производительности. Кроме того, активируем **Кэширование записи на диск**. Это нужно для того, чтобы диск использовал кэш: маленькую область памяти на жестком диске, которая позволяет заметно увеличить производительность винчестера.

К сожалению, данные опции не всегда доступны при использовании SCSI-дисков. Также это касается некоторых дисков Serial ATA (SATA).

Тем, у кого стоит IDE-диск, нужно зайти в раздел **IDE ATA/ATAPI-контроллеры**. Раскрываем список устройств и правой кнопкой щелкаем на каждом пункте. Переходим на вкладку **Дополнительные параметры** и отмечаем галочкой **Задействовать DMA**.

Повторяем действие для каждого из имеющихся устройств.



Дополнительное ускорение можно выжать из настроек электропитания. В **Панели управления** открываем **Система и ее обслуживание**. Входим на вкладку **Электропитания** и выбираем максимальную производительность. Экономно питания оставим ноутбукам.

Наконец, последний совет: занимаясь оптимизацией Vista, не забывайте про установку последней версии драйверов. Многие упускают из виду этот момент, а ведь свежий драйвер нередко увеличивает производительность.

■ ■ ■

Система, на которой тестировались возможности по оптимизации Windows Vista, недалеко ушла от минимальных требований для последней ОС от Microsoft. Судите сами: процессор 1,83 ГГц и 512 Мб оперативки — сомнительный вариант для установки Windows Vista. Особенно если это Ultimate, где функций больше всего. Однако и на таком компьютере общение с «Вистой» стало вполне комфортным. Даже при возвращении к теме Aero. ■

Ищите на DVD СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

INNOTEK VIRTUALBOX 1.5.2

Разработчик: Innotek GmbH
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://www.virtualbox.org>



INNOTEK VIRTUALBOX 1.5.2

Знаете, что такое виртуальная машина? По сути, это эмулятор PC, который использует железо и ресурсы вашего настоящего компьютера. Такая виртуальная машина будет работать как самостоятельный компьютер, даже не подозревая, что ее не существует на самом деле. Innotek VirtualBox является как раз такой программой. Она удобна и неприхотлива в работе (в отличие от Microsoft VirtualPC) и абсолютно бесплатна (в отличие от VMWare).

Зачем все это нужно? Вариантов море. Не запускается старая игра? Сделайте виртуальную машину под управлением DOS/Win95/Win98 (нужное подчеркнуть) и играйте на здоровье, без глюков и со звуком. Хотите посмотреть на другие операционные (Linux, Vista), не снося текущую? Виртуальная машина и тут поможет. Программистам вообще раздолье: свою программу можно протестировать во всех популярных ОС. В общем, полезная это штука.

Сами операционки в дистрибутив, разумеется, не входят, так что доставать их вам придется самостоятельно.

СВЕЖАТНА!

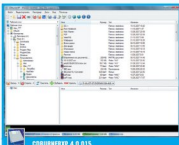
AUSLOGICS BOOSTSPEED 3.7.3.685

Разработчик: Auslogics
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней, функциональные ограничения)
Цена: 250 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, e-роль, Кредитный счет, WebMoney, Рублики, банковский перевод, почтовый перевод, Мобилуай, Электронет, Рублики, e-Gold, InterBill, Система Мобильных Расчетов
Сайт: <http://www.auslogics.com/boost-speed/>

Программа для автоматической или ручной оптимизации системы и ее очистки от мусора. Auslogics BoostSpeed ускорит саму Windows и ее прикладные программы, избавляет реестр от ошибок, а жесткие диски — от



AUSLOGICS BOOSTSPEED 3.7.3.685



CDBURNERXP 4.0.0.15

ненужных файлов. Плюс в качестве бонуса здесь есть несколько дополнительных функций вроде блокировки рекламы или синхронизации времени с атомными часами.

Рейтинг: **★★★★★★**

CDBURNERXP 4.0.0.15

Разработчик: CDBurnerXP Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.cdburnerxp.se

Надоело записывать диски тяжеловесным и к тому же платным Nero? Вот вам идеальная замена (при условии, что огромный функционал Nero вам и даром не нужен) — CDBurnerXP. Небольшая программа без всяких проблем запишет файлы или образы на CD, DVD, Blu-ray и HD-DVD. Работает стабильно, денег не просит.

Рейтинг: **★★★★★★**

DU METER 4.00.3009

Разработчик: Hagel Technologies
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$24.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.dumeter.com

DUMeter показывает реальную скорость соединения с интернетом, а заодно следит за трафиком и напоминает хозяину о превышении лимита. Причем «будильник» работает как в долгосрочном (30 Гб в месяц, например), так и в краткосрочном режиме (1 Гб в час).

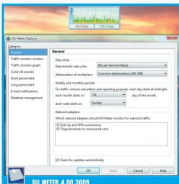
Рейтинг: **★★★★★★**

ENCRYPTED CHAT 1.0 BETA 2

Разработчик: Сергей Устинов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://encrypted-chat.sourceforge.net/index-ru.html>

Простенький чат для локальной сети. От других простеньких чатов отличается поддержкой аж 8192-битного шифрования разговора и возможностью установить пароль, чтобы никто посторонний не вмешался в разговор.

Рейтинг: **★★★★★★**



DU METER 4.00.3009



FILEZILLA SERVER 0.9.24

FILEZILLA SERVER 0.9.24

Разработчик: Tim Kosse
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://filezilla-project.org>

FileZilla Server — небольшой, быстрый, «домашний» FTP-сервер. Отлично подходит для локальной сети, чтобы люди могли скачать что-то у вас или, наоборот, загрузить что-то вам. Жаль только, что программа на английском. Тем, кто этот язык совсем-совсем не знает, разобраться будет довольно сложно.

Рейтинг: **★★★★★★**

HAMACHI 1.0.2.3

Разработчик: LogMeln
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://secure.logmeln.com/home.asp>



HAMACHI 1.0.2.3

Hamachi позволяет создавать через интернет виртуальные локальные сети. Как это работает? Вы создаете сеть или подключаетесь к уже существующей и можете делать все то же самое, что и в реальной локальной сети: обмениваться файлами, играть, общаться. Можно, например, собрать в своей сети всех друзей, даже если они живут на разных концах Земли, или получить доступ к домашней сети, находясь отнюдь не дома. Удобно, безопасно и очень просто.

Рейтинг: **★★★★★★**

HDCLONE 3.2

Разработчик: Miray Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.miray.de/products/hdclone.html

Бесплатная утилита для создания точной копии жесткого диска (с установленной ОС, программами и т. д.). От платных аналогов отличается тем, что не умеет работать непосредственно из Windows. То есть вначале



HDCLONE 3.2

надо будет записать программу на дискету или CD. Еще один минус — программа копирует только диски целиком, а не раздельно. Но зато бесплатно.

Рейтинг: **★★★★★★**

ICONOID 3.8.5

Разработчик: SilySoft Software
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.silysoft.com



Программа Iconoid создана для управления иконками рабочего стола. Их можно прятать, делать они не нужны, менять фон под надписями или делать

его прозрачным, группировать около выбранного края экрана или размазывать по периметру. Ну а самое главное — можно сохранить позиции иконок и затем быстро их восстановить. Чертовски полезно при смене разрешения.

Рейтинг: **★★★★★★**

IUVCR 4.17.0.408

Разработчик: Илья Усков
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: 300 руб.
 Способ оплаты: кредитная карта, AsiatID, Яндекс.Деньги, e-Port, KoogetVilout, WebMoney, PayPal, X-Card, PayPalPay, PayPal.
 Сайт: www.iuvcr.com/ru/index.shtml



IuVCR — это такой «цифровой видеомэгантфон». Иными словами, программа может записывать видео с любого DirectShow-устройства: TV-тюнера, видеокамеры, платы видеозахвата и т. д. Как и любой приличный видеомэгантфон, IuVCR может работать по расписанию, то есть в определенное время выведет компьютер из ждущего режима, запишет нужную передачу и снова «заснет».

Рейтинг: **★★★★★★**

MORPHVOX 2.1.0

Разработчик: Screaming Bee
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно (6 дней)
 Цена: \$25.95
 Способ оплаты: кредитная карта, E-Gold, PayPal
 Сайт: www.screamingbee.com

MorphVOX захватывает голос с микрофона и изменяет его в реальном времени. Хотите ошарашить друзей, заговорив в голосовом чате брутальным басом демона, а затем покатать, помочать и от души рыгнуть? MorphVOX вам в помощь.

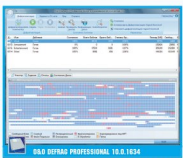
Рейтинг: **★★★★★★**

O&O DEFRAG PROFESSIONAL 10.0.1634

Разработчик: O&O Software
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: \$44.95
 Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, PayPal, банковский перевод
 Сайт: www.o-o-software.com/home/en/products/odefrag

Одна из лучших программ для дефрагментации жестких дисков. Работает быстро и качественно, дефрагментирует диски в трех режимах и может следить за их состоянием в реальном времени, запуская процесс только тогда, когда компьютер простаивает. На нашем диске, помимо самой программы, вы найдете русификатор.

Рейтинг: **★★★★★★**



RECOVERY TOOLBOX FOR CD FREE 1.0

Разработчик: Recovery Toolbox
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.recoverytoolbox.com/od.html

Все, кто хоть раз пытался восстановить информацию с поврежденного диска, знают, что средствами Windows сделать это невозможно: операция выдает ошибку чтения и на этом ускакивает. А вот Recovery Toolbox for CD бьется до последнего, заменяя нечитаемые сектора нулями, что позволяет спасти почти всю информацию с гибнущего носителя.

Рейтинг: **★★★★★★**

RESOURCES 1.0

Разработчик: Dimon Kara
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.dimon-kara.narod.ru

Программа Resources ищет различные ресурсы (иконки, рисунки, курсоры) в EXE- и DLL-файлах. Найденное можно сохранить на диск и дальше использовать по своему усмотрению.

Рейтинг: **★★★★★★**

R-STUDIO 4.0

Разработчик: R-tools Technology
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
 Цена: \$79.99
 Способ оплаты: кредитная карта
 Сайт: www.data-recovery-software.net

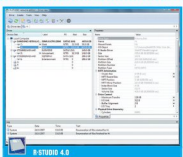
Стерли какой-то важный файл или случайно (а может, и не случайно) отформатировали жесткий диск? Не беда, R-Studio придет на помощь в обоих случаях. Если поверх файла ничего не записалось, положительный результат гарантирован на 99 %. Правда, в случае с форматированием восстановление может занять много времени (от нескольких часов до суток). Хорошо, что разработчики предусмотрели паузу.

Рейтинг: **★★★★★★**

SAVE2PC 3.1

Разработчик: save2pc.com
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.save2pc.com

Программа для загрузки видео с популярных сервисов YouTube и Google Video. Указы-



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы.

В состав «Софтверного набора» входит рубрика «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатины!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В «Стандарт» входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120 % (раз в три месяца), CCleaner, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICO, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6.0, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, ZoneAlarm и др. — в рубрике FrontLine.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

ваژه адрес — и вуаля, без лишних извращений нужное видео у вас на жестком диске. Причем уже сконвертированное из формата FLV в привычное AVI.

Рейтинг: **★★★★★★**

SUR VIDEO CATALOG 5.4.4

Разработчик: Александр Лебедев
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://sur.videobox.ru>

Неказистая с виду, но очень удобная программа для каталогизации вашей видеотеки. Практически всю работу она делает сама: тегируются из файла выудит, описание в интернете найдет, скриншоты снимет. Ну а полученным коллекциям наверняка поправятся база актеров, которую как и базу фильмов, можно заполнять как в автоматическом, так и ручном режиме.

Рейтинг: **★★★★★★**

TWEAK 'N' TUNE 1.1

Разработчик: AcetoneX Software
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.acetone.org.com/Download.html

Малюсенький бесплатный твикер для Windows Vista от создателя знаменитой Ace Utilities. С его помощью активируются самые популярные твики вроде задержки раскрытия менюшек или опции автозапуска. Пригодится всем и каждому, кто пересел на новую ОС.

Рейтинг: **★★★★★★**

UNINSTALL TOOL 1.6.6

Разработчик: Crystalidea Software
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.crystalidea.com

Простая и очень быстрая альтернатива «Установке и удалению программ». Запускается мгновенно, список программ появляется сразу же после старта. Для удаления программы выбираем ее и давим на Enter. Все. Не надо лезть в «Панель управления», долго ждать, пока Windows соизволил построить список установленных программ... Что может быть проще?

Рейтинг: **★★★★★★**

ИЩЕТЕ НА DVD

КОПИРОВАНИЕ И ЗАПИСЬ DVD-VIDEO

С текущего номера рубрика «Софт-практика» в привычном ее виде (то есть подборка программ заданной тематики) становится частью «Софт-набора». Мы будем ставить определенную задачу и выкладывать на наш DVD программы для ее решения, а в журнале давать их описание. Упор будет делаться на хорошие бесплатные утилиты — при условии, что такие существуют для решения поставленной задачи.

В этом номере мы остановимся на программах для копирования фильмов с DVD, их конвертации в обычные форматы, а также продаваемую обратную операцию, то есть сконвертируем обычное видео в DVD-формат и запишем его на диск, который можно будет смотреть в бытовых DVD-проигрывателях.

DIKO 2.32

Разработчик: VMesquita.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vmesquita.com

Однокликовая программа для перекодирования файлов AVI в DVD-формат. Добавляем фильмы, делаем простенькое меню (если фильмов несколько), разбиваем кино на главы, если хочется, и жмем ОК. Через час-два (в зависимости от быстродействия компьютера) получаем образ DVD, который можно прожечь на болванку и смотреть на обычном проигрывателе.

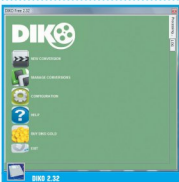
Рейтинг: 8

DVD FLICK 1.3.0.0 BETA

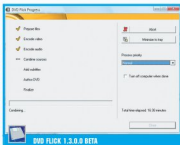
Разработчик: Денис Мозжосин
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dvdflick.net

Пожалуй, самая дружелюбная бесплатная программа для создания DVD из обычных видеофайлов. Приятный и понятный интерфейс, где нет ничего лишнего, не даст запутаться. Все четко организовано: добавляем видеофайлы, изменяем, если это нужно, ряд параметров для них (субтитры, аудиодорожки) и кодируем. На выходе получаем свежий DVD.

Рейтинг: 8



DIKO 2.32



SOTTHIK MOVIE DVD MAKER 1.0

Разработчик: SourceTec Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.sotthikmedia.com/movie-dvd-maker

Если DVD Flick — самая дружелюбная, то Sotthik Movie DVD — самая элементарная программа для создания DVD. Просто добавляем файлы, меняем пару опций и ждем на болванку или сохраняем на винчестер. К сожалению, аудиодорожки и субтитры выбирать нельзя.

Рейтинг: 7

DVDFAB HD DECRYPTER 3.2.1.0

Разработчик: Fenghao Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dvdfab.com

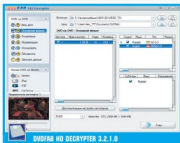
DVDFab HD Decrypter — одна из двух актуальных на сегодняшний день программ для копирования DVD. Она снимает все виды защиты, а также позволяет выбрать, что именно копировать с диска (только фильм или еще и меню, субтитры, аудиодорожки). Больше ничего бесплатная версия делать не умеет. А вот платная может модифицировать DVD, объединить несколько фильмов или конвертировать фильм в различные форматы.

Рейтинг: 8

DVD SHRINK 3.2.0.15

Разработчик: Oursinik
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dvdslink.org

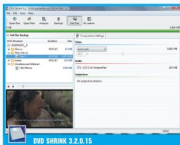
Вторая утилита для копирования DVD. В целом, возможностей у нее меньше, чем у DVDFab HD Decrypter, но зато она бесплатная



DVDFAB HD DECRYPTER 3.2.1.0



SOTTHIK MOVIE DVD MAKER 1.0



DVD SHRINK 3.2.0.15

на 100 % и все ее функции доступны сразу. Она может не только скопировать диск, но и изменить его содержание плюс перекодировать так, чтобы он уместился на однослойную болванку.

Рейтинг: 8

CYBERLINK POWERDVD 7

Разработчик: CyberLink
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$49.95

Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.cyberlink.com/multi/products/main_1_ENU.html

DVD надо на чем-то смотреть. В идеале нужен бытовый плеер, но и компьютер от него не сильно отстаёт. При условии, что вы поставите PowerDVD. Программа поддерживает аппаратное ускорение (если у вас видеокarta от NVIDIA), поэтому изображение выйдет замечательное. Минимум настроек, максимум комфорта.

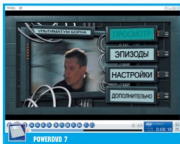
Рейтинг: 9

STAXRIP 0.9.9.9

Разработчик: stax
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dvdslink.org/staxrip

Когда фильм скопирован на жесткий диск, самое время его перекодировать в привычный формат. В этом нам и поможет StaxRip. Она довольно удобна в использовании, причем как новичкам, так и знающим людям. Первые могут просто выбрать файлы для кодирования и нажать ОК, вторые же могут взять под свой контроль все, включая настройки кодера. Нужно только следить, чтобы путь до фильма не содержал русских букв, иначе ничего не получится.

Рейтинг: 9



POWERDVD 7



STAXRIP 0.9.9.9



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.



RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ



QUATTORUOTE



© 2006 Image space Inc. All Rights reserved. The factor and is! logos are trademarks of Image space Incorporated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Офис продаж: (495) 611-10-11, 957-15-51; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Салют всем игровостроителям. В этом месяце вышло прямо-таки огромное количество различных утилит для переработки, усовершенствования, тотальной модификации и вскрытия компьютерных игр. Мы буквально разрывались, не зная, про что писать в первую очередь. В результате решили, что в журнал пойдет самое актуальное, а все остальное займет достойное место в разделе «Игровстрой» на нашем DVD. Так что не удивляйтесь, если на диске вы найдете несколько больше программ и статей, чем упомянуто в «Игровом редактировании».

Для начала маленькое пожелание. В «Форуме разработчиков» мы каждый номер беседуем с мэтрами отечественного и западного геймдева. Темы мы подбираем, на наш взгляд, наиболее актуальные, но хотелось бы выслушать и ваше мнение. Если вы придумали интересный вопрос, который можно было бы задать разработчикам (разумеется, он должен быть достоин целой статьи), то не стесняйтесь — присылайте его на адрес gamedev@igromania.ru с пометкой «Вопрос для «Форума разработчиков»».

терраформерами, текстурировать ландшафт, оперировать с объектами сцены, добавлять на уровень вейпойнты и другие компоненты.

На диске же вас поджидает материал, в котором описаны тонкости создания многопользовательских сценариев. Мы расскажем о том, как правильно оформить мультиплеерную карту, как расставить на ней объекты так, чтобы соблюсти баланс сторон, и как проложить маршруты для техники.



Статья «Новые модели поведения NPC в S.T.A.L.K.E.R.»

Встречайте очередную статью по модифицированию «Столкера», в ней рассмотрены принципы изменения моделей поведения NPC. Шаг за шагом мы разберем устройство файлов, в которых хранится информация о поведении обитателей «Зоны», научимся писать свои собственные скрипты (условия, операторы, константы, циклы), по сути представляющие собой AI компьютерных персонажей.

Материал рассчитан на модмейкеров со

стажем. Если вы еще недостаточно знакомы с редактором «Столкера», то перед прочтением статьи рекомендуем ознакомиться с материалами «S.T.A.L.K.E.R. — создание типовых квестов» и «Создание сложных квестов и диалогов для S.T.A.L.K.E.R.», опубликованными на страницах октябрьского номера «Игромании», а также на DVD.



Статья «Основные анимации в Maya»

После публикации первых уроков по Maya к нам пришло множество писем с просьбами продолжить тему. Легко! Сегодня мы познакомимся с простейшим типом анимации в Maya — по ключевым кадрам: смоделируем простенькую сценку, добавим в нее некоторое количество неподвижных объектов и анимируем их. При этом мы не просто оживим модель, но и рассчитаем некоторые из физических параметров, например массу.



Статья «Одежда для персонажей»

Статья посвящена работе с модулем Cloth из состава 3DS Max, который применяется для создания различных тканей и наведения их на определенные объекты. В статье подробно изложены базовые принципы работы с плагинном, а также приведены четкие алгоритмы по созданию одежды для компьютерных персонажей, обозначены основные проблемы, которые могут при этом возникнуть, и указаны конкретные пути их решения.



Урок «Моделирование гоночного трека в 3DS Max»

После небольшого перерыва мы возобновляем цикл уроков по 3DS Max. Азы моделирования и текстурирования мы изучили еще год назад, с освещением и визуализацией сцен также разобрались, анимировать различные формы в программе научились. Даже динамику освоили!

Посовещавшись, мы решили перейти от описания работы конкретных модификаторов к комплексному моделированию с использованием уже изученных нами техник. В



Статья «Особенности создания мультиплеерных карт для C&C 3: Tiberium Wars»

В серии журнальных статей по модифицированию C&C 3: Tiberium Wars мы разобрали основные принципы создания однопользовательских карт для игры: научились работать с



Редактирование моделей поведения NPC в S.T.A.L.K.E.R. — весьма интересное занятие. Примерно за 2–3 часа можно полностью переписать AI компьютерных соперников.

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игροстрой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, пришлите ее на новый электронный адрес stroy-mat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принимавших активное участие в формировании подборки.

Начиная с этого месяца мы премируем автора лучшей модели. Приз — коробка с игрой.

И наш первый победитель — **Валентин Зубков** (модель Soldier).

С удовольствием вручаем ему игру «Ведьмак», изданную на территории России компанией «Новый диск».



уроке детально показано создание гоночного трека с крутыми подъемами, спусками и поворотами, ямами, колдобинами и искусственными неровностями.



Урок «Мауа — превращение объектов в пыль»

Нас часто спрашивают, как сделать эффект взрыва, когда исходный объект буквально рассыпается в пыль и на экране остается только облачко, которое медленно оседает на землю или растворяется в воздухе. Поскольку данная анимация используется в очень многих играх, мы решили снять на эту тему целый урок.



Урок «Создание примитивов в Blender»

Вот уже третий месяц подряд мы выкладываем на DVD обучающие материалы по бесплатному редактору трех-

мерного контента **Blender**, который завоевал бешеную популярность среди моделлеров. В сегодняшнем уроке мы расскажем вам, как моделировать простые объекты.



Обзор Earth Sculptor

Earth Sculptor — маленькая программка для быстрого создания ландшафтов и их текстурирования. Редактор может использоваться в качестве примитивного рендер-движка. В видеообзоре рассмотрены основные возможности утилиты, которая будет полезна практически всем игροроствощам, работающим с трехмерной графикой.



Ролик «Рендеринг сцен в XSI»

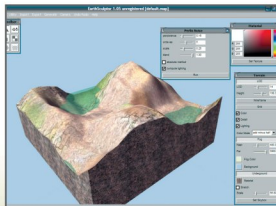
Графический пакет **XSI** давно стал очень популярен среди игροроствощей, его используют даже профессионалы, создающие тайтлы AAA-класса. За приме-

рами далеко ходить не надо — Half-Life 2, Metal Gear Solid 4, MotoGP... На нашем диске притаилось небольшое презентационное видео, которое наглядно демонстрирует возможности рендер-движка, встроенного в XSI. Небывалая производительность, идеальная картинка, поддержка новейших шейдерных технологий — и это далеко не все особенности XSI-визуализатора.

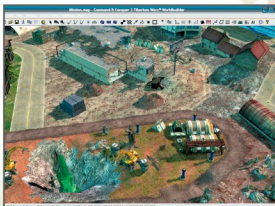


Ролик «Дорогу CAT! Часть 3»

Мы продолжаем публикацию мини-роликов по анимационной системе **CAT**. На этот раз на DVD вас поджидает пухлая подборка из семи авторских видео, выполненных с использованием CAT. Тонкий юмор, удачная постановка, безупречная анимация. Не устаем напоминать, что программный продукт CAT представляет собой компактный плагиин для 3DS Max, заточенный под быстрое анимирование форм. Смотреть всем без исключения!



Earth Sculptor как нельзя лучше подходит для выполнения ландшафтно-дизайнерских работ.



Если не проложить на карте C&C 3: Tiberium Wars маршруты движения для юнитов, то они не тронутся с места.

ИГРОВАЯ НОСТАЛЬГИЯ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Каждый разработчик, как и всякий геймер, начинал когда-то с малого — запускал свою первую игру, открывал в восхищении рот и подхватывал неизлечимую форму игромании. Со временем персональный восторг уступает место более вдумчивым чувствам. Количество пройденных игр растет, а качество фана постепенно снижается. Новое сравнивается с тем первым шедевром и зачастую проигрывает.

В конце концов у нормального человека наступает кризис среднего геймерского возраста, когда все видится в мрачном свете: индустрия компьютерных игр якобы загнивает, новые проекты исключительно бездарны, а все самое замечательное далеко в прошлом. Game Over.

Нормальный человек может бросить играть. У него есть выбор. Однако у талантливого игромана выбора уже нет — он стал разработчиком. Собственно, играть уже некогда. Чтобы добиться успеха со своим продуктом, нужно точно определить целевую аудиторию, правильно оценивать востребованность проекта на рынке. Нужно понять, хорошая будет игра или нет. За плохую и браться не стоит.

Все это разработчики определяют исходя из своего опыта, а том числе игрового. Он подсказывает, что хорошо, а что не очень. Только вот игровой опыт у всех разный. И первое самое сильное впечатление от игры у каждого свое. Выходит, судьба любого нового тайтла в какой-то степени зависит от того, во что играл и от чего фанател в свое время каждый разработчик в период геймерской юности (которая, кстати, от возраста не зависит)? Давайте выясним, какое место занимают популярные когда-то игры в жизни разработчиков современных проектов. Вспомнить свои золотые денки с нами сегодня будут:

Айвен — Иван Магазинников, геймдизайнер Katakuri Interactive;
tool — Алексей Пациорковский, менеджер внешних проектов фирмы «1С»;
shodan — Андрей Аксенов, технический директор компании SkyFallen Entertainment;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист KDY Games;

Feodor — Федор Мукин, директор компании Arise;

Nutcracker — Максим Бодриков, геймдизайнер Ino-Co.

Представители «Игромании» — **Владимир Болвин** с **Алексеем Макаренко** — смахивали ностальгическую слезу с небритой щеки и верили в **Светлану Померанцеву**, которая из-за отсутствия бороды не могла разделить с ними сладкую горечь печали и взяла на себя ведение протокола беседы.

Не стареют душой ветераны

ВМАНЯ Как вы относитесь к своим старым любимым играм? Приходилось ли сталкиваться с проблемой «среднего геймерского возраста», или разработчики остаются вечно молодыми?



[tool]

Со временем становится все труднее находить игры под свой возраст. На рынке очень мало проектов для аудитории 25+. Однако элементы «вечной молодости» у разработчиков определенно присутствуют. Иначе трудно было бы заниматься тем, чем они занимаются.

Так получилось, что у меня самые любимые игры — консольные. Когда-то особенно нравились **Zelda** и **Metroid** на SNES — я прошел их много раз и в разных версиях. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** на

Nintendo 64, пожалуй, первая игра, увидев которую я сказал сам себе, что не смогу сделать лучше и не понимаю, как сделать так же... А на PC первыми были тетрис и **King's Bounty**. Обе просто замечательные! Если же составлять список значимых для меня компьютерных игр, то он выглядел бы так:

- **King's Bounty**: играю несколько раз в год. Иногда проигрываю;
- **Crusader**: хотелось бы еще таких игр. В этом смысле очень порадовал **Alien Shooter 2**;
- **Eye of the Beholder**: сейчас бы уже не осилил, выиграть там непросто;
- **Fallout**: с удовольствием сыграю еще разок.

Игровые приставки пока вроде остались без изменений.



[Айвен]

С сожалением замечаю, что уровень первоначального восторга от компьютерных игр у меня постепенно снижается. Раньше запоем, не отрываясь, резался в какую-нибудь хардкорную RPG или тактику, а сейчас на это нет ни времени, ни сил. И вообще реже стал проходить игры до конца.

Может быть, выработалось профессиональное отношение — увидел все, что хотел, что бы-



ло нужно и полезно для работы, а дальше уже не так интересно. Не каждая игра способна увлечь. А вот некоторые старые хиты переигрываю. Нередко пройдемся по магазинам, изучим новинки и со вздохом достаем с дальней полки проверенное временем решение: **Starcraft, Incubation, King's Bounty** или **VGA Planets**.

Надо сказать, что первый домашний компьютер появился у меня довольно поздно. И первыми играми стали **Starcraft, Diablo** и **Carmageddon 2**. Сейчас регулярно играю в **FiatOut 2**, да и к остальным порой возвращаюсь, чтобы получить настоящий фан от встречи с классикой.



[shodan]

С возрастом отношение к играм меняется очень по-разному. Кто-то, как и раньше, активно рубится во все подряд, кто-то завязывает полностью, кто-то просто снижает накал. Лично я изредка играю в новые игры интересующих жанров. Никаких изменений в жанровых предпочтениях за собой не чувствую.

Из старой гвардии на винчестере до сих пор проживают **Heroes of Might and Magic 3**. Однако начал я с **Livingstone, Goody, Popcorn, Shamus**. Какая была самой первой, точно уже не вспомню. До сих пор отношусь к ним с должным пиететом — игры были отличные. Да и как по-другому? Тот же арканойд — он же вечен.



[ChS]

В общем и целом, мое отношение к играм со временем не изменилось, интерес не пропал. Единственная проблема, что не со всеми интересующими новинками удается ознакомиться в должной мере. Из старых наибольшее впечатление произвели самые первые «Герои», **Magic: The Gathering** (от **MicroProse**). Отличные без оклида на возраст игры.

Могу оценить их достоинства и недостатки, без слепой любви. Играю в них до сих пор. У них просто нет аналогов! Они давят мне то, чего нет в других играх. **Rayman 2** — тоже отличная игра, хотя и относительно новая. Играл во все последующие аркады от ее создателей, тоже по своему превосходные, а вот такого же ураганного геймплея больше не встречал.

Самой же первой моей игрой был монотонный аналог популярной **Lode Runner** на компьютере ДБК. Лет 15 в нее не играл. Но могу сказать, что геймплей у нее был просто потрясающий, даже по нынешним меркам.

Определенно, стало меньше желания разбираться со сложными игровыми средами. По крайней мере, панели управления, занимающие целый экран, уже откровенно пугают. Так что в приоритете игры с минимальной кривой обучения. Видимо, изменился образ жизни, меньше стало свободного времени. С другой стороны, как раньше, так и сейчас неизменно привлекают игры с атмосферой, мощным immersion-фактором.



[Feodor]

У меня первой компьютерной игрой оказался тетрис. Потом было много замечательных игр, которые в то время казались верхом совершенства. И сегодня отношусь к ним с почетом, но не более того. К примеру, **DeathTrack** — отличная игра

Шутки биологической памяти



[Nutcracker]

Играть я начал со «Спектрума», «Агата» и знаменитой ХТшки. Конечно, играть в четырехцветные CGAшные шедевры сейчас невозможно, но ведь это все равно были хиты! Память порой отключается забавные шутки. Помню, как с упоением проходил три части **Wing Commander**. И ведь была отличная, просто потрясающая графика. Недавно нашел в архивах **Wing Commander 3** и даже умудрился запустить его под XP.

Увиденным был сражен наповал. Кто бы мог подумать, что я восторгаясь этими корявыми модельками и размытым видео. Память и положительные впечатления делают свое дело, сглаживая все недостатки и мысленно дотягивая графику старых игр до современных стандартов. Но странное дело, несмотря на графику, я с ходу прошел чуть ли не половину игры и получил большое удовольствие.

А вот незаслуженно забытый, но просто потрясающий, волшебный **Outcast** (не путайте с **Jedi Outcast**) оказался красивым даже по современным меркам. Воксельная технология давала размытую, но очень привлекательную картинку. Запустил-то просто, чтобы напомнить себе «как оно было», и не успел опомниться, как старая история об Уллуке вновь затанцевала с головой. Да так, что только круги остались на блестящей воксельной водной глади.

Myst, Full Throttle, Blade Runner, вся серия **Wing Commander**, **7th Guest, King's Bounty, Crusader: No Remorse, Magic Carpet, Dig...** — всех игр, которые когда-то потрясли воображение, сразу и не упоминать.

Однако это не значит, что сейчас нет интересных проектов, претендующих на звание шедевра. Просто средний возраст игроков растет, а человеку свойственно сравнивать все со своими ранними впечатлениями. В детстве же, как водится, и трава была зеленее, и снег белее.

в воспоминаниях, но сейчас на нее лучше не смотреть.

Жанровые предпочтения остались прежними, со временем лишь немного сместились акцент — больше внимания уделяю казуальным играм. Многие старые хиты сегодня просто не смог бы пройти — слишком сложно, слишком долго вникать и учиться.

ВНИМАНИЕ Удивительно, тетрис неоднократно упоминается как первая компьютерная игра... Трудно себе представить, что кому-нибудь из современных геймеров придет в голову начинать с чего-то подобного. Какой же тогда был компьютер, если тетрис реально претендовал на роль хита? 486-й? 386-й? Но и тогда ведь выходили очень интересные проекты, та же **King's Bounty**...



[toot]

В моем первом компьютере руководил байтами и битами процессор за номером 8088. Это еще до 80286. На 8088 был еще «Станок», а вот на 286-м — уже натуральный тетрис. Это середина-конец 80-х. Время было другое, компьютеры были другими. Как тогда, так и сейчас игры отвечают своему времени.

Культурное заимствование

ВНИМАНИЕ Говорят, что все новое — это хорошо забытое старое. Геймплей современных игр буквально соткан



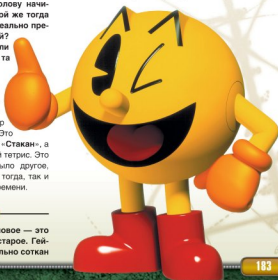
из элементов из старых. Это по-вашему хорошо или плохо?



[Feodor]

Все книги, газеты, статьи в популярных журналах о компьютерных играх написаны с использованием 33 букв. Плохо ли это? Ведь буквы-то одни и те же, приедается ведь!

Хорошо, может быть, буквы — это самый базовый элемент, тогда можно рассматривать слова, но и тут сплошное повторение. И в томике Шекспира за переводом Пастернака



ка, и в статье о ярком творчестве Бориса Моисеева из «Комсомолки» обязательно найдутся одинаковые слова, много слов. Источник — русский язык — один, а результаты совсем не одинаковы. Так и с играми. Это единая культурная среда, из которой каждый черпает в меру своих способностей.



Сейчас появляется много игр смешанных жанров с рэпнаторством, составным геймплеем. Хорошо это или плохо, на мой взгляд, зависит от реализации в каждой конкретной игре. Иногда выглядит ужасно, а иногда — как глоток свежего воздуха.

Вообще, у старых хитов есть чему поучиться. Использовано еще далеко не все, что можно было бы использовать. В них вложено немало труда и таланта. Это бесценная копия проверенных идей, которые при сегодняшних возможностях могут засверкать совершенно по-новому.



Да о чем речь, ведь все игры на самом деле придумал Ральф Баер, сделавший в конце 60-х первую игровую приставку! Если серьезно, то замещение каких-то элементов из старых хитов — это скорее хорошо, поскольку естественно. Так работает человеческая культура, в основе которой лежит преемственность. Если есть что перенять, это будет перенято. Можно даже предположить, что творцы современного (на 2007 год) геймплея сейчас делятся тем, что они впитали, находясь в стадии творческого младенчества. Временные рамки совпадают.

ИИНОГДА Иногда новый проект с самого начала позиционируется разработчиками как реинкарнация давно забытой популярной игры (вспоминаем «King's Bounty: Легенда о рыцаре»). Что движет разработчиками в этом случае? Любовь к старым играм?



Объяснений может быть сколько угодно. Но я бы выделил желание показать



новым игрокам «как оно было», «тот самый фан» и уважение к хитам прошлых лет. А кому-то, быть может, не дает покоя жажда наживы.

Когда поможет только реанимация



У нормального человека есть несколько стадий развития: детство, юность и далее по списку. В каждый период кажутся важными совершенно разные вещи. В детстве — игрушки, внимание родителей. В юности — противоположный пол, подражание взрослому, уважение класса. В среднем возрасте хочется квартиру, машину, побольше денег. А там самая, детка... Не очень правильно переживать о том, что стало вдруг неинтересно играть в фантики и кидаться грязью в товарищей. Не стоит переживать и о том, что компьютерные игры больше не занимают такого важного места, как раньше. Это естественный процесс.

Новые геймеры, которые лишь недавно узнали, что такое игры, смотрят на них совсем по-другому. Например, лично для меня игра «Аллоды» была очередным клонсом с некоторыми нюансами и особенностями. А много молодых разработчиков именно из-за нее пришли в индустрию. Играя в «Аллоды», они думали, что это отличная свежая идея, а я уже ничего нового для себя не находил. Мы смотрели на одно и то же, но видели разное.

Когда я играл в DOOM 2, мне казалось, что делать нового экшен от первого лица уже бесполезное занятие, что все уже придумано и сделано. С одной стороны, так оно и есть — ничего принципиально нового не возникло. С другой — разница между DOOM 2 и FarCry/Half-Life/Call of Duty очевидна. И при этом DOOM 2 «это была игра!», а остальное — ну шутер, ну хороший, ну графика симпатичная, скрипты, сценарий... ну запустил раз-Зачем реанимировать старые тайтлы? Да просто хочется, чтобы было как тогда!



Это скорее комплекс разных факторов: от попытки повторить на качественно новом уровне старую добрую основную игровую идею до циничного желания получить как можно больше денег с помощью широко известного (когда-то) громкого имени.



Издатель, думаю, двигает. Повторение в современных проектах встречавшихся ранее деталей геймплея практически неизбежно. Это закономерность, на мой взгляд. Однако реанимация популярного некогда бренда — совсем другое дело. Могу точно сказать, что решение делать «игру, похожую на King's Bounty» было инициативой разработчика, то есть



Katauri Interactive. Издатель (фирма «1С») просто ее поддержал. Задумка игры появилась еще до создания первых «Космических рейнджеров». Уже имея опыт разработки и трезво оценивая свои силы, команда решила, что готова сделать такую игру. Лишь после этого Дмитрий Гусаров отправился к издателю с предложением (у нас до сих пор лежат под стеклом три сделанных от руки наброска, исполняющих роль прототипа!). Дима давно мечтал именно о подобном проекте.



Такие примеры, скорее всего, рождает любовь к определенным старым играм, некие персональные привязки. И плюсов подзабытое название дает ничуть не меньше, чем минусов. Как будет позиционироваться такая игра на рынке? Сколько из сегодняшних реальных покупателей (достаточно молодых людей) знают о King's Bounty? Эта игра гремела, когда они еще пешком под стол ходили! Это скорее беспокойство для издателя, а не очевидное удачное решение, которое немедленно гарантирует ошеломительный успех.

Непохожесть похожего

ИИМНИА С другой стороны, есть проекты, в которых очень трудно уловить какую-либо связь со старыми известными играми (допустим, тот же «Периметр»). Что-то общее в элементах, безусловно, имеется, но в целом не похоже. Неужели, задумывая такой тайтл, разработчики не говорили: «Сделаем здесь как в X, а вот тут как в Y»? Можно ли сегодня придумать игру «с нуля»? Или основа все равно будет базироваться на популярных когда-то играх?



От этого никуда не деться, будет базироваться обязательно. Повторения уже неизбежны. Пока разработчики придумывали язык, чтобы общаться с геймерами через игру, новшества были регулярным явлением. Постепенно отслесало все, что оказалось неудачным. На сегодня основой «словарный запас» уже сформирован. Бери и пользуйся.



Чем дальше, тем сложнее будет придумать и продвинуть что-то свое. Однако, на мой взгляд, пока еще можно. Очень много интересного сейчас происходит в разработках для консолей. PC в этом плане более консервативная платформа. Но еще не вечер.



Мне кажется, что и в кино, и в литературе «все уже придумано до нас». Сделайте что-то принципиально новое, ни на что не похожее, просто невозможно. Всегда опираешься на чей-то опыт, даже если не задумываешься и не догадываешься об этом.



В революции с созданием новых жанров сегодня верится с трудом. Общепринятый набор уже стабилизировался. А в

пределах жанра копирования отдельных элементов не избежать. Ну никак! Хочешь, не хочешь, а в экшене придется ходить и стрелять. Иначе какой же это экшен?



[ChS]

Придумать с нуля можно, особенно в секторе «малых игр». Новый тетрис, новые Color Lines могут появиться в любую секунду. Да и на консолях, откровенно говоря, тоже творятся интересные вещи, там идеи и формы рождаются постоянно. В остальном проблема, конечно, существует. Новые дизайнеры игр уже начинают в сформировавшейся культурной среде и со всей неизбежностью впитывают ее. Но дальше все зависит от самого человека, как он использует полученный багаж.

Неплохим, кстати, выходом сможет стать создание некоей теории компьютерных игр. Со строгой и абстрактной терминологией, положениями и выводами. Из-за отсутствия специального языка геймдизайн вынужден оперировать конкретными аналогами (то самое «сделаем здесь как в X»), что сильно замедляет его развитие.

Источник вечной молодости

Влияние Что интереснее, на ваш взгляд, — беззаботное новаторство, андерграунд или обращение к хорошо забытому старому? Что полезнее для индустрии?



[Feodor]

Для индустрии полезнее хорошо продаваемые игры. Иначе она очень скоро перестанет быть индустрией. Да и потом «беззаботное новаторство» чаще всего таковым не является. Все это уже было и благополучно выгорело на свалку за ненадобностью, ибо не продавалось.



[toof]

Добавлю, полезнее целые игры высокого качества исполнения, которые понравятся публике и будут пользоваться высоким, устойчивым спросом. Если этим требованиям будет отвечать андерграунд, то почему нет?



[Айвен]

Я бы сказал — качественные и увлекательные игры. Вне зависимости от жанра, бюджета, наследования или новизны идей. Важна не столько форма, сколько содержание.



[shodan]

В среднем (именно в среднем, исключения есть всегда) беззаботное новаторство крайне редко приводит к качественно новому продукту, а к хорошо продаваемому — так еще реже. Интереснее экспериментировать, но кормит не безумный эксперимент, а ровная работа.



[ChS]

Кто полезней для леса — волки или лисы? Игры уже часть культуры, а эта экосистема работает так: есть величайший и незбываемый мейнстрим, который и формирует среду, а на его границах идет постоянное бурление идей и соков (андерграунд). И мейнстрим на самом деле чуть-чуть сле-

дит за этими процессами и идейно от них подпитывается.

Влияние Какое влияние оказывают на вашу работу старые игры? Или все-таки любимые проекты не всегда старые и не всегда хорошие? Что значимо — текущая мода или увлечения геймерской молодости?



[Айвен]

Важен опыт и талант разработчиков, вложенные в игру. Старые игры хороши тем, что они создавались небольшим коллективом творческих людей, а не фабрикой ремесленников. А еще они делались в условиях жестких ограничений по количеству цветов, пикселей, килобайт и так далее.

Это штучный товар ручной работы. Поэтому во многом они являют собой некую квинтэссенцию идей и их реализации: каждый пиксель на своем месте, каждый клик обоснован, каждая фраза персонажа имеет смысл, а убиваемый монстр — это образ. Есть в них какая-то чистота, продуманность, незамутненность и изящество, которых не хватает многим современным играм. В них до сих пор черпают вдохновение.



[ChS]

Если и есть влияние на работу, то не прямое. Разве что в качестве примера существующего удачного решения. Так получилось, что для меня старые любимые игры были созданы в момент возникновения этой самой культуры, когда идеи возникали на ровном месте, когда было найдено много отличных решений. Так что старые игры для меня всегда добрые.

А что касемо текущего положения дел, то жаловаться грех. Поиграть есть во что, отличных игр достаточно на любой вкус, а если вспомнить консоли, то вообще все прекрасно.



[Nutcracker]

Влияние любимых игр на разработку? Думаю, глупо будет отнекиваться. Конечно, это влияние есть, и оно весьма велико. Где-то проскальзывает использование отдельных идей из старых хитов. Где-то разработчики пытаются воскресить «то самое, но на современном уровне». Тут и King's Bounty вспомнить можно, и «DeathTrack: Возрождение» от друзей из SkyFallen Entertainment.

Наш «Кодекс войны» тоже очень многое почерпнул от Fantasy General. Список этот можно продолжать довольно долго, но суть-то не в этом. Важно ведь не просто взять что-то старое и тупо повторить. Нужно некое переосмысление полученного когда-то игрового опыта. Требования современных игроков сильно отличаются от того, что было 10–15 лет назад.

Как не растерять достижений знаменитых хитов и при этом привести что-то свое, что поднимет игру на новый уровень? Это тяжелая работа, в которой старые хиты являются лишь источником вдохновения, а не простым рецептом успеха.

■ ■ ■

Старые хиты рано сбрасывать со счетов. Они по-прежнему в строю, даже если их влияние на современные проекты не столь очевидно. Заметьте, практически все разработчики не только помнят свои любимые игры, но продолжают в них играть.

И дело не только в ностальгии. Старые хиты напоминают, что же такое хорошие игры, и показывают, к чему стремиться. Так что не спешите освобождать полку от проигранных тайтлов. Когда-нибудь и они станут древними и смешными в глазах новой генерации геймеров. А вы все равно будете запускать старые хиты — и Oblivion, и BioShock, и «Космических рейнджеров» — поскольку ничего лучшего так никто и не придумал. ■



ТИБЕРИУМНЫЕ ВОЙНЫ

РЕДАКТОР КАРТ ДЛЯ C&C3: TIBERIUM WARS

ЧАСТЬ 2



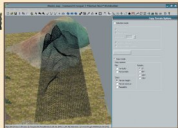
В предыдущей статье по модификации **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** мы изучили основы создания уровней — познакомились с особенностями ландшафтного дизайна и текстурированием, научились добавлять на карту объекты и производить над ними различные манипуляции.

Сегодня мы движемся дальше — побеседуем о тонкостях картостроения, научимся добавлять на уровни вейпоинты, произведем полную оптимизацию сделанной в редакторе карты.

ПРОДВИНУТЫЙ КАРТСТРОЙ

В прошлый раз мы намеренно не рассматривали действие ряда модификаторов и инструментов, встроенных в редактор уровней C&C, чтобы вы сделали несложную карту, но не пугались в обилии функций, которые используются только для создания продвинутых уровней.

Начнем с чего попроще — сформируем на карте ряд наклонных плоскостей. Нет, не с чистого листа, а на базе уже готовых ландшафтных образований — гор, впадин и ущелий. Для формирования ската выполните следующие действия. Вооружитесь инструментом **Ramp Tool** (пиктограмма с изображением белого прямоугольного треугольника на панели инструментов), щелкните левой кнопкой мышки по любой выступающей поверхности на карте и, не отпуская кнопку, перетяните мышью на участок карты меньшей высоты — например, с горы на поле у подножия.



Инструмент **Terrain Copy Tool**. Учишим копировать участки ландшафта.

Чтобы закончить формирование плоскостей, кликните по кнопке **Place Ramp** в окне **Ramp Options**. При необходимости вы можете установить произвольную ширину наклонной плоскости. Для этого достаточно задать цифровое значение в поле **Ramp Width** окна **Ramp Options**.

Зачастую при формировании ландшафта опытные картостроители используют инструмент **Terrain Copy Tool**. Данный терраформер служит для быстрого копирования определенных участков местности. Рассмотрим принцип работы данного инструмента более подробно. Для выбора модификатора щелкните по кнопке **Terrain Copy Tool** с изображением двух темных листов на панели инструментов (16-я кнопка от конца списка). Далее при помощи мышки с зажатой левой кнопкой выделите на карте тот фрагмент ландшафта, копию которого хотите получить. После этого в окне **Copy Terrain Options** поставьте флажок напротив пункта **Copy Mode** и щелкните левой кнопкой мышки по той области на уровне, где хотите поместить клон.

При необходимости вы можете поэкспериментировать с настройкой атрибутов копирования из поля **Copy Options**: например, повернуть матрицу (это форма для создания будущего дубликата, полученная на основе выделенного фрагмента) на произвольный угол (характеристика **Angle**), перевернуть (зеркально отразить) участок по горизонтали или вертикали (атрибуты **Horizontally** и **Vertically** поля **Flip**).

ФЛОРА

Создание наклонных участков и копирование фрагментов ландшафта мы освоили. Следующий этап нашей работы — глобальное озеленение уровня. Для добавления на карту деревьев, кустарников и прочих зеленых насаждений используется инструмент **Grove Tool**. С его помощью можно нанести растительность на выделенный участок уровня.

Попрактикуемся в озеленении. Щелкните по кнопке со схематичным изображением дерева на панели инструментов. В окне **Grove Options** настройте параметры выбранного инструмента следующим образом. В полях из области % установите произвольную частоту расстановки деревьев на уровне в процентах, оптимальный вариант — 30 %. Затем в каждом из пяти раскрывающихся списков поля **Tree Type** выберите определенный тип насаждений. Все пять полей лучше заполнить отличными друг от друга элементами. Когда закончите, введите в поле **Total Tree Count** общее чис-

ло объектов, которые вы планируете поместить на карту.

Перейдите в окно перспективы, выделите при помощи мышки с зажатой левой кнопкой произвольный участок уровня и отпустите кнопку мышки. Если вы все сделали правильно, то увидите, что обозначенный вами участок покроют зеленые насаждения.

ЗДУРАД КЛИШИН

ПУТИ-ДОРОГИ

Все юниты в C&C 3: Tiberium Wars, как и в большинстве других игр (например, **Titan Quest**, **Far Cry** или **GTA: SA**), перемещаются по контрольным отметкам (вейпоинтам). От заданной траектории они ни на шаг не отступают, кроме исключительных ситуаций, вызываемых игроком. Нет путевых отметок — нет движения.

Правда, в некоторых случаях NPC могут перемещаться вовсе не обращая внимания на вейпоинты (к примеру, под действием скриптов), однако в таких ситуациях они будут постоянно наткнуться на препятствия, после чего — толкаться на месте, судорожно перебирая конечностями: цель есть, а вот алгоритм обигания препятствий не заложен.

Научимся добавлять одиночные вейпоинты на карту местности. На панели инструментов в верхней части редактора выберите инструмент **Waypoint Tool** (33-й от начала, альтернативный вариант — горячая клавиша **W**). Щелкните левой клавишей мышки по произвольному месту на карте, чтобы создать базовый вейпоинт. Чтобы продолжить построение цепочки с обозначенного звена, кликните левой кнопкой мыши по первому чейпоинту и, не отпуская ее, переместите мышью в произвольную область на уровне. Когда закончите, отпустите левую клавишу мышки. Вы увидите, что первый и последний за ним вейпоинт будут соединены тонкой линией красно-черного цвета. Это и есть траектория движения для игровых юнитов.

Вы можете продолжить формирование маршрута следования. Для этого вам нужно щелкнуть левой кнопкой мышки по второму элементу пути и, не отпуская ее, передвинуть мышью в область размещения следующего чейпоинта, после чего отпустить левую кнопку. Описанным способом вы можете создавать маршрутные сетки любой протяженности, с произвольным числом путевых узлов.

Теперь давайте разберем основные параметры вейпоинтов из окна **Waypoint Options**. В первой, безымянной строке задается имя путевого узла. В данное поле вы можете ввести произвольное название контрольной отметки на английском (без пробелов), например **Igromania**. Атрибуты **X**, **Y** и **Z** поля

Waypoint Location определяют местоположение вейпоинта на карте. Раскрывающийся список **List of Current Waypoints** содержит перечень контрольных отметок, которые вы поместили на карту. В любом из полей области **Waypoint Path Labels** вы можете ввести дополнительные имена для одного и того же вейпоинта. Характеристика **Waypoint** поля **Options** определяет тип вейпоинта. Как правило, при создании одиночных и мультиплеерных карт применяют вейпоинты типа **Normal** (обычные).

Нередко при создании путевых отметок прибегают к использованию инструмента **Polygon Tool** (следует за **Waypoint Tool**, порядковый номер 34 на панели инструментов). Работать с ним несколько проще, чем с **Waypoint Tool**. Активировав инструмент, обозначили щелчками левой кнопки мышки маршрут следования, задали необходимые атрибуты в окошке **Waypoint Options** — и все. Удаление вейпоинтов, созданных с помощью инструментов **Waypoint Tool** и **Polygon Tool**, производится исключительно в режиме работы с объектами.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Изначально в редакторе C&C 3: Tiberium Wars существует три фракции — **GDI**, **Civilian** и **Neutrals**. Внутри каждой из перечисленных групп действует несколько команд, выполняющих разные цели: рядовые, строители, атакующие и так далее.

Обозначим в редакторе новый класс — игрока с именем **Igromaniak**, после чего создадим для него несколько подгрупп. Для вызова редактора игроков выберите пункт меню **Edit/Edit Player list** или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+Alt+P**. Перед вами появится окно, в котором будет отображен текущий список игроков и их параметры (напомним, что игрок в Tiberium Wars — не более чем объект, условное название).

Чтобы создать нового игрока, первым делом щелкните по кнопке **New Player**. В открывшемся окне выберите из раскрывающегося списка фракцию, к которой будет принадлежать игрок, — скажем, **FactionAlien**. Сделали? Отлично, переходим

к настройке свойств игрока. Для задания внутреннего имени (используется игровым движком) игроку щелкните по кнопке **Change Name** поля **Properties** и в появившемся окне вбейте произвольное буквосочетание на английском.

Атрибут **Display Name** определяет имя игрока, которое будет использоваться для вывода на экран во время игры. Параметры **Color** и **Radar Color** отвечают за цвет команды на мини-карте и цветовую гамму радара. Характеристика **Faction** определяет принадлежность игрока к одной из фракций. Интересных результатов можно добиться изменением значения данного атрибута на **FactionRandom**: в этом случае игра сама определит — к какой группировке отнести игрока.

Следующий по списку атрибут — **AI Type** — задает тип искусственного интеллекта игрока. Характеристика **Faction Icon** указывает на иконку определенной группировки. В поле **Allies** содержится список союзников, а в **Enemies** — перечень соперников. В полях **How Player Regards Other** и **How Others Regard Player** собрана информация о том, как конкретный игрок относится к другим игрокам и как они относятся к нему. Наконец, в нижней области формы, в поле **Initial AI State**, устанавливается модель поведения юнитов в зависимости от определенного уровня сложности (вкладки **Easy**, **Normal**, **Hard**, **Brutal**). Когда завершите редактирование параметров, щелкните по кнопке **Ok**, сохраните тем самым изменения.

Давайте поговорим о создании новых команд (отрядов) для только что созданного игрока. Для вызова редактора команд воспользуйтесь комбинацией **Ctrl+Alt+T** или щелкните по кнопке **Edit Teams** на панели инструментов (5-й инструмент от конца списка). Откроется окошко **Team Builder**. Создание новой команды проходит в несколько этапов. Сначала нужно вызвать окно редактирования шаблона команды. Для этого щелкните по кнопке **Add New Team** в нижней части окна **Team Builder**. В открывшемся блоке **Edit Team Template** необходимо определить базовые характеристики команды (вкладка **Identity**), задать опре-

НАЧИНАЮЩИМ КАРТОСТРОИТЕЛЯМ



Несколько советов начинающим картостроителям:

- Старайтесь размещать крупногабаритные объекты либо по центру карты, либо в ее фронтальной части. При повороте камеры во время игры геймеры будут видеть лишь эти самые массивные конструкции. В то же время все мелкие объекты, расположенные вблизи данных сооружений, будут скрыты от глаз игроков.

- Тестируйте урени как можно чаще в самой игре. Только при таком подходе вы сможете выловить серьезные технические баги (объекты висят в воздухе, ограниченное движение по основным областям урени, персонажи сбиваются с пути, следуя по заданному вами маршруту), а также недочеты в балансе (соперник слишком быстро расправляется с вами, ресурсов не хватает).

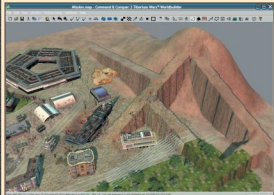
- Не забывайте добавлять на урени различные звуковые эффекты. Все игровые звуки расположены в директории **Neutral/Audio** библиотеки объектов.

- Используйте команду **Validation/Fix Teams** для устранения ошибок, связанных с настройкой параметров команд.

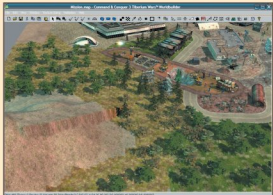
деленную модель поведения участникам команды (**Behaviour**), определить для юнитов скрытый (**Generic**).

ФРАКЦИОННОЕ РЕДАТИРОВАНИЕ

Приступим. Загляните во вкладку **Identity**. В безымянное поле, расположен-



Примеры наклонных плоскостей, полученных при помощи инструмента **Ramp Tool**.



Озеленение урени прошло успешно: смешанный лес смотрится наиболее естественно.

ное непосредственно под закладкой **Identity**, напечатать название будущей команды — например, **Igromania**. Затем из раскрывающегося списка **Owner** выберите одну из сторон, к которой будет принадлежать группировка. После этого установите стартовую позицию (вейпюйт) для команды в поле **Home Position**.

Значение параметра **Destination** (назначение) оставим нетронутым — на начальной стадии разработки сценария оно нам не понадобится. Чтобы наделить компьютерных соперников интеллектом (естественно, искусственным, и никаким другим), выберите из списка **AI Type** один из следующих атрибутов: **ATTACK_TEAM** (атакующая команда), **DEFENCE_TEAM** (обороняющаяся группировка) или **EXPLORE_TEAM** (исследовательский отряд).

Разберем предназначение основных характеристик поля **Production**. Атрибут **Priority** определяет строительные приоритеты команды. Чем больше его значение, тем больше внимания юниты будут уделять строительству сооружений. Значение данного параметра не может быть дробным или отрицательным. Следующая характеристика — **Build for** — задает время строительства/ремонта строений данной командой. Разработчики рекомендуют присвоить данному атрибуту значение 30. Успех строительной бригады напрямую зависит от значения атрибута **Success Priority**, а провал, соответственно, от параметра **Failure Priority Decrease**.

В каждой строке, расположенной под комментариями **Min.**, **Max.** и **Unit Type**, выберите из раскрывающегося списка произвольный юнит, который будет включен в состав команды, установите для него любые значения минимума и максимума, после чего настройте свойства объектов по своему разумению (юнопка **Properties**).

Следующий интересующий нас блок параметров — **Recruitment Options**. Если вы поставите флажок напротив пункта **Automatically reinforce whenever possible**, то этим организуете поддержку данного подразделения другими дружескими группировками. Поставьте галочку напротив

комментария **Team members are AI recruitable** — члены команды смогут быть завербованы компьютером во время игры. Наконец, последняя группа характеристик в данной вкладке (**Team Description**) содержит всего лишь один-единственный параметр — краткое описание команды.

С редактированием параметров категории **Identity** мы закончили. Перемещаемся на закладку **Behaviour** и приступаем к редактированию атрибутов, отвечающих за модель поведения юнитов. Фактически нас интересует лишь три параметра из данной категории — **Initial Team Behaviour**, **Attack** и **Team Events List**. Первая характеристика задает уровень агрессивности AI (можно выбрать из шести возможных вариантов — **Peaceful**, **Sleep**, **Passive**, **Normal**, **Alert** и **Aggressive**). Значение в поле **Attack** определяет, будет ли команда преследовать одну-единственную цель в режимах **Hard** и **Brutal**. Третий атрибут — **Team Events List** — задает действия, которые должны выполнить участники команды.

Вкладку **Generic** мы обойдем стороной, поскольку пока еще не изучили основы скриптования под C&C 3: Tiberium Wars. Чтобы сохранить изменения и покинуть подпрограмму, нажмите **Ok**.

ОПТИМИЗАЦИЯ

Ландшафт местности сформирован, юниты расставлены, пути движения персонажей и техники обозначены, игроки и команды созданы. Казалось бы, самое время протестировать свежесписанный сценарий в игре. Но нет, сначала проект необходимо оптимизировать. Сделать это совсем не сложно. Главное, постарайтесь придерживаться описанного ниже алгоритма.

Проверьте, сколько объектов размещено на карте. Лучше не превышать установленный лимит в 1 800 моделей для одиночных сценариев и 100 элементов для мультиплеерных карт. В противном случае это может негативно сказаться на скорости загрузки карты и вызвать тормоза во время самой игры. Число добавленных на уровень юнитов отображается в строке состояния в левом нижнем углу экрана (параметр **Obj**).

Старайтесь не создавать карты, состоящие более чем из 400 квадратных тайлов. Это, опять же, не очень хорошо скажется на загрузке процессора и оперативной памяти. Тем не менее, если вы уже разрабатываете большую карту, ни в коем случае не прибегайте к использованию скрипта **Oversize Terrain**, который предназначен для сокращения размеров ландшафта. Территория сужается, но все добавленные на нее объекты так и остаются на своих местах, а движок их просчитывает.

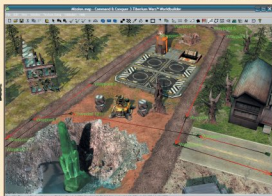
Ни в коем случае не выстраивайте маршруты следования NPC по так называемым S-образным траекториям. Если такие путевые узлы уже присутствуют на карте, немедленно удалите их и замените стандартными дугами, а лучше всего — прямыми маршрутами. В противном случае компьютерные соперники будут напрочь дезориентированы и не смогут корректно перемещаться по уровню. Это же касается и путей движения, в которых присутствуют участки, выполненные в виде восьмерки.

■ ■ ■

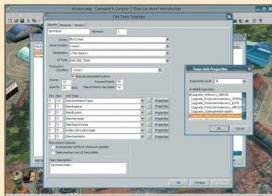
В двух статьях цикла мы изучили основные принципы работы в редакторе **WorldBuilder** и научились создавать одиночные сценарии для игры. Единственная тема, оставшаяся за бортом, — написание скриптов. Впрочем, сильно печалиться по этому поводу не стоит. В следующем выпуске «Игро-стройка» (в журнале или на DVD) мы опубликуем подробную статью, в которой будут максимально доходчиво изложены азы скриптования: разборщик синтаксиса редактора скриптов, основные команды и функции, а также приведен ряд рабочих примеров.

Не стесняйтесь присылать свои работы на электронный ящик «Игровой зоны» — gamezone@igromania.ru. Лучшие из ваших творений будут опубликованы на нашем диске.

Все вопросы, которые у вас возникнут в ходе освоения редактора **WorldBuilder**, присылайте по адресу gamedev@igromania.ru. На самые интересные из них мы непременно ответим в рамках игристровской «Горячей линии». ■



Создавая вейпюйты, следите, чтобы не было «восьмерок» и S-образных петель.



Редактирование «командного» шаблона в самом разгаре: параметров много и каждый из них напрямую влияет на геймплей.

Ваш любимый **САУНДТРЕК** на **104.7 FM**
в конце каждого часа



Радио 7. Идеальный фон вашей жизни



На правах рекламы

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРА КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ДВИЖОК ДВИЖКУ РОЗНЬ

ИНСТРУМЕНТ: OGRE

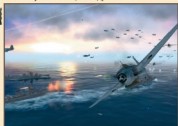
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Если вы собираетесь создавать трехмерную игру, но пока ищете бесплатный игровой движок с хорошим потенциалом и гибкой лицензией, обратите внимание на разработку под названием **OGRE (Object-Oriented Graphics Rendering Engine)**. Это не просто игровой движок, а многоцелевой инструмент для создания real-time-приложений, в том числе и компьютерных игр. Почему именно он, а не **GLScene** или, скажем, **Nebula Device**? Вот лишь несколько доводов в пользу OGRE.

Многофункциональность. Вы можете использовать OGRE не только для производства игр, но и при решении множества других задач: например, создании красочных 3D-презентаций, обучающих программ, бизнес-приложений и архитектурной визуализации.

OGRE комплексен. Фактически это универсальный инструмент, в который по умолчанию встроены различные сетевые, физические библиотеки, модули рендеринга, игровые функции и другие не менее важные компоненты. Все под рукой. Если же встроены в OGRE API-составляющих будет недостаточно, вы легко сможете подключить к движку сторонние библиотеки.

В OGRE реализована поддержка всех графических технологий DirectX 9. Движок отлично справляется с обработкой теней и освещения в реальном времени, позволяет использовать в проектах бампы и карты нормалей, поддерживает HDR-эффекты. Также OGRE позволяет достаточно точно рассчитать физическое взаимодействие между объектами игрового мира: вам не придется самостоятельно программировать алгоритмы столкновений.

Помимо перечисленного, у OGRE есть еще немало достоинств. Например, специализированные плагины для **3DS Max**, **Maya**, **Blender** и ряда других графических пакетов, которые экспортируют модели и закрепленную за ними анимацию в формат движка. Кстати, об анимациях. OGRE поддерживает все ее современные типы — морфинг, скелетную анимацию и др.



Примеры игр, сделанных на базе OGRE. Для бесплатного движка просто отличные результаты.

Впрочем, совсем уж идеальным этот игровой движок назвать нельзя. Дело в том, что OGRE, по сути, является лишь набором исходных кодов. Ни о каком дружелюбном и интуитивно понятном интерфейсе речь не идет. Положение спасает наличие мощного tutorиала, который можно найти по адресу www.ogre3d.org/wiki, а также множество официальных и любительских справочных руководств по работе с этим движком.

ВЕРДИКТ: Если вы всерьез решили заняться созданием компьютерных игр, но не располагаете достаточными средствами для покупки игрового движка среднего класса, возьмите на вооружение OGRE.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ПОКОРЯЕМ ВОДНЫЕ ПРОСТОРЫ

ИНСТРУМЕНТ:

Ship Simulator 2008 Mission Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Те, кто играл в **Ship Simulator 2008**, знают, что большинство миссий в игре довольно скучные. Рули себе к определенному чекпойнту, доставляй грузы и людей к указанному на радаре отметкам. Да и с новизной проблемы — геймплей со времен **Ship Simulator 2006** практически не изменился. Ни захватывающего сюжета, ни каких-либо интересных и экстремальных заданий в **Ship Simulator 2008** просто нет.

Геймеры эту оплошность без внимания не оставили. Сразу же после выхода игры на почтовые ящики издателя, разработчика и службы технической поддержки посыпались гневные отзывы игроков в духе «почему геймдизайнеры так халатно работали?», «неужели миссии поинтереснее не могли написать?», «а где же экстрим, карьера, кампании?».

В результате на свет появился редактор миссий **Ship Simulator 2008**, разработчики решили, что раз геймеры так недовольны, то пускай сами и куют свое геймплей-счастье. Удивительно, но, в отличие от игры, редактор получился просто отменный.

С его помощью любой мало-мальски умелый модостроитель может создать новую миссию любой сложности или отредактировать один из оригинальных игровых сценариев. Хотите отключить GPS-навигацию на некоторых видах судов? Проще простого. Перепишите скрипты и модифицируйте модель поведения NPC? Всегда пожалуйста. Добавить экстремальные режимы вождения кораблей или превратить **Ship Simulator 2008** в полноценную гоночную аркаду а-ля **NFS** на воде с участием быстрых катеров? Нет проблем. В общем, с помощью **Ship Simulator 2008 Mission Editor** можно создать чуть ли не новую игру.



«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровостроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Редатор, как и сама игра, сделан на базе программного комплекса **Scene3D**. А это означает, что интерфейс редактора миссий основан по стандартной схеме. Освоить программу сможет даже пользователь, практически ничего не смыслящий ни в компьютерных, ни в играх. Достигается это за счет так называемого визуального программирования — блочного построения миссий, то есть учить азы игрового программирования в данном случае вовсе не обязательно. В комплект с **Ship Simulator 2008 Mission Editor** входит документация на английском языке, в которой поэтапно расписан процесс создания новых заданий для игры.

Обратите внимание, что перед установкой редактора в обязательном порядке необходимо обновить игру до версии 1.1.

ВЕРДИКТ: Сочинять новые сценарии в **Ship Simulator 2008 Mission Editor** крайне интересно, да и освоить программу очень просто. Удивительно, почему разработчики с помощью такого редактора не смогли сделать качественную игру.

ЛАНДШАФТНЫЙ ДИЗАЙН

ИНСТРУМЕНТ: EarthSculptor 1.05

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Многие моделиеры сетуют на то, что в Сети практически нет хороших программ для ландшафтного дизайна, а если и есть, то обязательно платные. Мы провели небольшой эксперимент и прочесали Всевенную паутину на наличие всевозможных редакторов ландшафта.

В итоге нам удалось отыскать один очень неплохой и при этом бесплатный редактор —

EarthSculptor. Он позволяет в считанные секунды сформировать местность — добавить горы, овраги, ямы и ухабы, реки и озера. Полученную заготовку разрешается затестировать и настроить параметры освещения сцены. На все это уйдет не более получаса.

Редактор работает по тем же принципам, что и модули в **Titan Quest** или **C&C 3: Tiberium Wars**. Впрочем, у **EarthSculptor** есть чем удивить пользователей. В программу встроены плагины для импорта карт высот, для случайной генерации ландшафтов, модули для экспорта в OBJ-файлы. Созданные карты можно подгрузить практически во все современные пакеты 3D-графики, в том числе **3DS Max** и **Maya**.

Главный и единственный недостаток — условная бесплатность. Нет, **EarthSculptor 1.05** — не shareware-программа. Но незарегистрированная версия предназначена исключительно для некоммерческого использования и имеет некоторые функциональные ограничения. Максимальный размер карты составляет всего **257х257**, предельное разрешение экспортируемых текстур — **512х512**, максимальное число слотов под плагины и количество действий для отмены — 5. Однако, если вы располагаете \$49, все эти лимиты можно легко устранить.

ПРАКТИКА: Внутреннее устройство **EarthSculptor** очень напоминает **Adobe Photoshop**. Большую часть приложения занимает окно 3D-вида, в котором осуществляется просмотр или редактирование местности. В верхней части программы расположились каскадные меню, а слева и справа — компактные инструментальные панели, их можно перемещать при помощи мыши.

Навигация в окне 3D-вида осуществляется с помощью курсорных стрелок. Поворот камеры производится при помощи мыши с захватой правой кнопкой. Масштабирование картинки традиционно выполняется колесиком мышки.

Чтобы сделать карту в **EarthSculptor**, выберите пункт меню **File/New** и создайте новый файл. Вы увидите, что тестовый ландшафт в окне перспективы сменится невзрачной плоской картинкой. Чтобы придать ей рельеф, выполните следующие действия. На панели инструментов в левой части программы активируйте инструмент **Terraform** (первый по списку). Затем на появившейся панели в правой части редактора выберите нужный модификатор из списка, задайте радиус захвата кисти (**Radius**),



С помощью **Ship Simulator 2008 Mission Editor** можно не только подправить оригинальный сценарий, но и сделать собственную кампанию.

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

BLENDER 2.45



Создатели графического пакета **Blender** не перестают радовать нас постоянными обновлениями. Не прошло и полгода с момента релиза **2.44**, как уже готова следующая итерация редактора — **2.45**. Правда, на этот раз разработчики ограничились лишь работой над ошибками: выловили почти все баги, возникающие при работе с модификаторами, ликвидировали критические ошибки, приводящие к вылету приложения, решили проблему совместимости графического пакета с **Windows Vista**. **Blender** теперь отлично функционирует под управлением новой ОС — вылеты на рабочий стол практически прекратились.

Также были оптимизированы некоторые модули и отшлифован программный код. Все это, разумеется, положительным образом сказалось на производительности программы — версия **2.45** **Blender** работает почти в два раза быстрее, чем **2.42** или **2.44**.

силу выдавливания (**Strength**) и пройдитесь мышкой с захватой левой клавишей по определенным участкам местности.

Рассмотрим краткие предназначения основных терраформеров. Инструмент **Raise** служит для создания гор, **Lower** — формирует низменности: овраги, простые ямы, рытвины, ухабы. Модификатор **Level** позволяет создавать участки местности одного уровня или высоты. Следующий по списку инструмент **Grab** предназначен для втягивания/вытягивания захваченных кистью областей. Терраформер **Smooth** применяется в случаях, когда требуется размыть или сгладить какие-либо поверхности.

Когда закончите придание формы плоской заготовке, перейдите в режим тестирования и выполните покраску полученного земельного участка. Для этого на панели **Toolbar**



В ближайшем будущем (возможно, в самый разгар новогодних торжеств) создатели **Blender** обещают выложить в Сети новую версию программы.

BLENDER NIF SCRIPTS 2.1.11



Обновился не только сам **Blender**, но и хорошо известный трехмерный набор скриптов, которые добавляются в редактор возможности импорта/экспорта 3D-моделей, представленных NIF-файлами. Данный формат используется в тайтлах, сделанных на движке **NetImmerse/Gamebryo**, например **The Elder Scrolls 4: Oblivion** или **Civilization 4**. Особенности новой версии плагинов: поддержка DDS-текстур, улучшенный графический интерфейс, возможность экспорта анимаций и системы повреждений.

активируйте инструмент **Paint** (кнопка с изображением кисти), после чего выберите необходимые параметры на панели **Color** и щелкните левой кнопкой мыши по карте для нанесения выбранной картинки на уровень.

По завершении малярных работ вы можете экспортировать созданную карту в модель формата **OBJ**. Для этого выполните команду **Export/Obj Export** и в появившемся окошке, не изменяя никаких параметров, щелкните по кнопке **Run**. Если же вы хотите сохранить на жесткий диск и текстуры, охватывающие ландшафт, выберите пункт меню **Export/Terrain Textures** и в окне **Terrain Textures** кликните по кнопке **Run**.

ВЕРДИКТ: Шустрая, компактная, а главное — очень простая в освоении утилита. Не сбоят, с ошибками не вылетает и даже дружит с «Вистой». Недостатков практически нет.

РЕЙТИНГ «МАНИАК»: 8/10.

БУЙСТВО КРАСОК

ИНСТРУМЕНТ: Halo 2 UberLightmapTool
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Миниатюрная утилита **Halo 2 UberLightmapTool** служит для быстрой смены цветовой гаммы уровней **Halo 2**. Буквально за пару мышных кликов можно открыть карту из игры и модифицировать цветовую схему уровня. Для этого даже знаний каких-то особых не нужно. Достаточно подгрузить

в UberLightmapTool любую локацию из игры (пункт меню **File/Open**) и отредактировать значения ряда параметров. Ничего больше от вас не потребуется — даже сохранять изменения не нужно, утилита делает это за вас.

На случай если вы захотите сделать резервную копию редактируемого файла, создатель редактора вмонтировал в приложение специальный модуль **Restore**, который вызывается из меню **Edit** в верхней части программы.

ВЕРДИКТ: Очень простенькая утилита для избранных. Ведь ничего, кроме перекраски уровней, она не умеет.

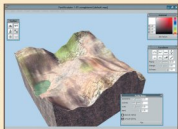
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ДОБАВКИ, ЕЩЕ ДОБАВКИ!

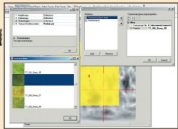
ИНСТРУМЕНТ: Yet Another Terrain Tool
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Вышла очередная добавка для официального инструментария **Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset** — плагин **Yet Another Terrain Tool**.

К редактору прикурили возможность импорта карт цвета (обычные текстуры) и высот, а также возможность генерации на их основе полноценных природных ландшафтов. То есть это даже не генератор, а несложный преобразователь плоских изображений в 3D-карты.

Нарисовали черно-белую карту высот в любом популярном графическом пакете, подгрузили ее в редактор, настроили ряд атрибутов генерации местности, щелкнули по кнопке создания ландшафта — и заготовка уровня сформирована. Проще и быть не может. В заключение стоит отметить, что **Yet Another Terrain Tool** — один из немногих



С **Earth Sculptor** ландшафтный дизайн преобразуется в очень и очень увлекательное занятие, за которым можно провести не один час.



Плагин **Yet Another Terrain Tool** позволяет подгрузить в официальный редактор уровней для **NWN 2** карты цвета и высот, а также сформировать на их основе полноценный ландшафт местности.

ИНТЕРЕСНОСТИ

МОД'НЫЙ ИНСТРУМЕНТ ОТ SOFTIMAGE



Отличная новость для всех модмейкеров и аддоностроителей. Компания **Softimage**, которая прославилась выпуском пакета 3D-графики **XSI**, выложила в Сети для свободного скачивания обновленную версию инструмента **XSI Mod Tool**. Напомним, что это сильно урезанная версия полного пакета **XSI** и заточена она исключительно под игровое моделирование.

У **XSI Mod Tool** очень удобный интерфейс, генерация карт проходит по очень простому алгоритму, что никак не сказывается на качестве (цвета/нормали/рельеф формируются за считанные секунды), есть функция экспорта в сторонние графические пакеты и модмейкерские утилиты (редакторы уровней **Microsoft XNA Game Studio Express** и **Valve Half-Life 2 Mod Tool**).

Что касается ограничений, то в бесплатной версии программы нет рендер-движка, нельзя делать модели, состоящие более чем из 64 тыс. полигонов, ну и, разумеется, вы не можете использовать созданные 3D-объекты в коммерческих целях.

Чтобы скачать новую версию **XSI Mod Tool**, загляните на страничку http://softimage.com/downloads/XSI_Mod_Tool/default.a.spx, заполните все поля, помеченные звездочкой, и щелкните по кнопке **Download**.

МОЩЬ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



Состоялся релиз новой версии рендер-движка **Nova 2008** от компании **Vertice**. Визуализатор обрабатывает трехмерные сцены в 3DS Max 6, 7, 8 или 9 (поддерживается как 32-, так и 64-битная версии «Макса»). В свежий билд были включены новые модули видеозахвата, оптимизаторы сцен, отладчики, удобные и предельно простые в освоении редакторы частиц и спецэффектов, реализована поддержка **Collada**-файлов. Ознакомиться с полным перечнем по-

правок и дополнений, а также приобрести **Nova 2008** вы можете на официальном сайте компании — www.vertice.fr.

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Сенсационная новость. Технология **Subdivision Surface**, которую знаменитая студия **Pixar** использует для создания своих мультфильмов, в скором времени будет доступна простым смертным. Не так давно **Luxology** лицензировала патент на использование упомянутой технологии. Где и как будет использоваться наработки **Pixar** в области анимации, пока неизвестно, но подозреваем, что они будут добавлены в какой-нибудь из уже существующих мощных 3D-модельеров. С нетерпением ждем.

ТАЙЛ-ТЕКСТУРЫ ЗАДАРОМ!



Двумерно-шокирующая новость. Компания **Spiral Graphics Inc.** выложила для свободного скачивания четвертый по счету набор бесшовных текстур. В подборку вошло свыше 150 тайлов ландшафта и различных небесных тел. Все арты набора представлены в двух расширениях — **JPEG** и **GTX**. И если первый тип в представлении не нуждается, то вот о втором мало кто слышал. **GTX** — это так называемый процедурный формат хранения артов. Поддержка изображений данного типа реализована в приложениях **Genetica Seamless Texture Editor** и **Genetica Viewer** (бесплатный просмотрщик **GTX**-файлов).

Загрузить четвертый набор, ровно как и первые три, вы можете по адресу www.spiralgraphics.biz/packs/download.htm.

плагинов с безупречным пользовательским интерфейсом: многие модули для Obsidian NwN 2 Toolset напрочь лишены удобной графической оболочки.

ВЕРДИКТ: Образцово-показательный плагиин для Obsidian NwN 2 Toolset, адское связующее звено между Adobe Photoshop и официальным редактором.

РЕЙТИНГ «МАНИА»: 9/10

ДРУЗЬЯ НАВЕКИ

ИНСТРУМЕНТ:

Milkshape3D Importer for Maya.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Milkshape3D Importer — маленький плагиин для пакета 3D-моделирования **Maya**, который позволяет подгружать модели, созданные в программе **Milkshape3D**. Напомним, что **Milkshape3D** — это популярный моделиер, его чаще всего используют для моделирования к играм серии **Half-Life** и к **Warcraft 3**.

Возвращаясь к нашему плагиину. Помимо самих моделей, заключенных в MS3D-файлы, **Milkshape3D Importer** позволяет импортировать в **Maya** закрепленные за ними анимацию и материалы. На данный момент добавка доступна лишь пользователям семейства Windows (поддержка Linux ожидается в последующих билдах) и распространяется совершенно бесплатно. На нашем DVD вас ждут две версии **Milkshape3D Importer**, заточенные под **Maya 8.0** и **Maya 8.5**.

ВЕРДИКТ: Уникальный плагиин, крепко-накрепко связывающий дружескими узами два популярных моделиера — **Milk Shape 3D** и **Maya**. Работает импортер очень шустро, ошибок при загрузке моделей не выдает.

РЕЙТИНГ «МАНИА»: 8/10



Изменение цветовой схемы уровней Halo 2 стало возможным лишь с выходом утилиты Halo 2 UeberLightmapTool.



Если раньше MilkShape 3D подгружать в Maya было крайне сложно, то с выходом Maya Milkshape3D Importer эта проблема решилась.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ЧУДО-ОПТИМИЗАТОР



Компания **VizUp Technology** обновила свой фирменный оптимизатор моделей **VizUp Reducer** до версии **2.4.3**. Дополнений и исправлений на этот раз вышло не сказать чтобы много, все они носят функциональный характер. Например, разработчики поправили баги, возникающие при импорте/экспорте OBJ-файлов, добавили поддержку 3GB-адресного пространства (это значит, что **VizUp** может потреблять до трех гигабайт оперативной памяти исключительно в случае острой необходимости), HD-моделей — теперь в **VizUp** можно подгружать конструкции, состоящие из нескольких миллионов полигонов (версия планка — 5 млн).

Ко всему перечисленному был переписан алгоритм упорядочивания полигонов и добавлена поддержка текстур. В целом **VizUp** стал работать несколько быстрее. Скачать обновленную версию приложения вы можете по адресу www.vizup.com/toad/vizup.exe.



РЕНДЕР-ФЕРМА НА БАЗЕ LIGHTWAVE

Кто из игроков не сталкивался с проблемой слишком уж долгого рендеринга? Стоит чуть добавить полигонов в модель, повысить число нормалей — и вот уже рендеринг объекта занимает не 10–15 минут, а несколько часов. Сцена же, состоящая из нескольких десятков моделей, может подвесить машину на несколько дней (и хорошо, если процессор от усердия не сгорит).

Разумеется, визуализировать 3D-сцены куда удобнее не на одной машине, а сразу на нескольких компьютерах. Раньше у моделлеров-любителей с этим были проблемы, но теперь ситуация в корне изменилась. Компания **EpicSoft** выпустила плагиин **Mule 1.5**, предназначенный для сетевого рендеринга сцен в **LightWave**.

Перед нами крайне удобный инструмент для создания собственной рендер-«фермы» в домашних условиях. Век, у кого машина не справляется с визуализацией 3D-объектов, откладываем на страничку www.epicsoft.net/products/mule/try. Регистрируетесь и качаете.

Кстати, у плагиина очень низкие системные требования: **Mule 1.5** способен работать на компьютере с тактовой частотой процессора в 500 МГц и 128 Мб оперативной памяти на борту.



КОЛЛЕКЦИЯ ТЕКСТУР

Компания **3D Total**, известная по своим потрясающим наборам текстур, выпустила очередную партию потрясающих картинок. Шест-

надцатый по счету текстур-пак получил название **Architectural Showroom Textures (AST)**. В него входит изображения кафельной плитки, стекла, мрамора, ковровых покрытий, каменных стен и полов. Все текстуры бесшовные (тайловые), с каждой идет карта рельефа/нормали/зеркальные блики. Всего в наборе 134 текстуры. Примеры текстур вы можете посмотреть на официальном сайте проекта — <http://3dtototal.com>.

ВРЕМЯ — ДЕНЬГИ

Не так давно на свет появился визуализатор **Turtle**



4.1 для **Maya**, который позволяет за несколько минут создавать на базе

трекмерных сцен максимально реалистичные арты и анимации. Понимаем, верится с трудом, обычно на сложный рендер уходит несколько часов, а то и сутки даже на мощной машине. Впрочем, достаточно заглянуть в галерею работ на сайте разработчиков (www.illuminatelabs.com/gallery) и посмотреть на время их выполнения, чтобы понять, что все именно так и есть.

Визуализатор **Turtle 4.1** работает в несколько раз шустрее встроенного в **Maya** рендер-движка, а кое в чем выигрывает и у таких монстров визуализации, как **Mental Ray** и **Vray**. В чем? Ну, например, во времени. Эксперименты ради мы сконструировали несложную сцену и отрендерили ее сначала при помощи **Mental Ray**, а затем в **Turtle**. И что вы думаете? На обработку сцены **Mental Ray** понадобилось около 5 минут, в то время как **Turtle** справился с поставленной задачей всего за 4 минуты, на сложных сценах разница еще выше.

Скачать демонстрационную версию нового рендера вы можете по адресу www.illuminatelabs.com/support/download-1. По завершении загрузки визуализатора проследите по ссылке www.illuminatelabs.com/turtle/shop/trial, чтобы получить trial-ключик для активации.

ТЕХНОЛОГИЯ 3D-ЗАХВАТА

ЗДУАРА КЛИШИН

**3D Ripper DX** — уникальная утилита.

Она позволяет извлечь из трехмерных игр модели персонажей, техники, оружия и даже целые локации. По понятным причинам использовать все эти ресурсы в коммерческих проектах нельзя, а вот для создания бесплатных дополнений — вполне. Сегодня мы детально разберем принципы работы 3D Ripper и научимся извлекать из игр трехмерные объекты.

ОНО ВЕРТИТСЯ!

Для захвата 3D-сцен нам потребуется, во-первых, сам **3D Ripper DX** (для захвата всей геометрии, текстур и шейдеров, отрендеренных в текущем кадре), а во-вторых, **D3DX9_29.dll** — файл библиотеки для **DirectX**, необходимый для работы 3D-риппера. Все перечисленные файлы вы можете взять с нашего диска из раздела «Игρο-строй».

3D Ripper работает по следующему принципу. При запуске программы необходимо указать путь к exe-файлу игры, из которой нужно извлечь ресурсы, и настроить ряд параметров захвата. После этого игра грузится не напрямую, а через 3D Ripper.

Если игра поддерживает **DirectX 9.0**, то в левом верхнем углу программы высветится сообщение **Ready to Capture**, информирующее о том, что можно приступать к захвату. Остается лишь добраться до того места, которое необходимо «сфотографировать», и нажать горячую клавишу.

Даже при наличии мощной машины 3D-риппер повесит запущенную игру на несколько секунд, а то и минут. За этот промежуток времени он собирает необходимые данные (геометрия уровня, шейдеры, текстуры, наложенные на объекты).

3D ДЛЯ ВСЕХ

Запустите 3D Ripper. На экране появится окно, в котором необходимо настроить ряд параметров. В поле под строкой **Please Select DirectX 9 application to analyze** указать путь к любой установленной игре, использующей возможности **DirectX** девятой версии. Мы для примера использовали **Call of Duty 2**.

Теперь нужно назначить горячие клавиши на различные действия утилиты. Параметр поля **Capture key** отвечает за клавишу захвата сцены, в пределах которой находится игрок. По умолчанию на данное действие назначена клавиша **F12**. Дополнительно назначьте клавишу на пункт **Wireframe mode key**, данная опция позволит увидеть внутреннее устройство игровой локации — множество полигонов или треугольников, из которых состоят все объекты. Назначив клавишу на действие **Disable texture key**, вы сможете включать/отключать все игровые текстуры.

Теперь разберем предназначение флажков напротив поля **Capture key**. Если вы поставите галку в пункте **Capture all shaders**, то риппер при захвате сцены вытянет из игры все шейдеры. Хотите захватить все текстуры, использованные в локации? Ставьте галку напротив пункта **Capture all textures**. Если вам нужно запустить игру в оконном режиме, то установите флажок напротив опции **Force windowed mode**.

Последний пункт — **Disable shader model 3.0** — по умолчанию отключен, лучше его не активировать, иначе программа будет часто вылетать в Windows. При желании вы можете изменить пути хранения сцен, текстур (кнопки **Frames (*.3DR)** **output directory**, **Textures (*.DDS)** **output directory** и **Shaders (*.VSH, *.PSH)** **output directory**).

Атрибут **Camera FOV** отвечает за обзор камеры. Чем больше значение, тем больше

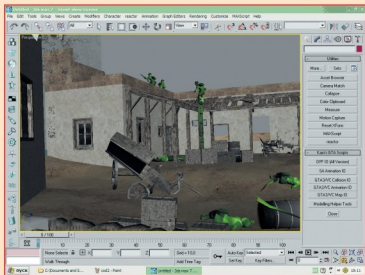
объектов будет в захваченной сцене. По умолчанию значение данного параметра равно 85.

С настройкой риппера разобрались. Жмите кнопку **Launch**, чтобы запустить **Call of Duty 2** в режиме захвата. Вы увидите, что в левом верхнем углу игры высветится надпись **Ready to Capture**. Начните какую-либо миссию в **CoD 2**, отыщите наиболее подходящую для захвата сцены локацию и нажмете **F12**. 3D Ripper сохранит все извлеченные файлы на винчестер в заданные вами директорию.

Выйдите из игры и запустите **3DS Max**. Выберите пункт меню **File/Import** и в появившемся окне в поле **Тип файлов** задайте параметр **3DR Import (*.3DR)**. Затем укажите путь к захваченной 3D-сцене, например, **C:\Documents and Settings\User\Мои Документы\3DReaderDX\Frames/frame006b272.3dr**. Кликните по кнопке **Ok**.

В появившемся меню импорта сцены, не изменяя никаких параметров, снова нажмете на **Ok**. Подождите, пока «Макс» загрузит захваченный 3D-кадр. На слабых машинах этот процесс может затянуться на несколько часов: крайне желательно, чтобы оперативной памяти было не менее 1 Гб (в этом случае средних размеров сцена загружается за 2–3 минуты).

Описанным методом вы можете захватывать сцены из любой игры, поддерживающей **DirectX 9.0**, после этого разбирайтесь их в «Максе» на составляющие и использовать при создании модов. ■



Захватывание при помощи риппера сцена в 3DS Max.

БРИГАДА

7"-10"



Реклама



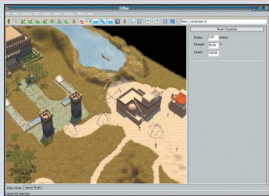
106.2
www.europaplus.ru



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатается слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

У меня проблема с моддингом (картостроением, если быть точнее) в Titan Quest (оригинальная игра, а не аддон Immortal Throne). Я пытаюсь обозначить на карте зоны непроходимости для персонажей, но ничего не происходит! Активирую инструмент Impossible Area Tool, прохожусь кисточкой по определенным участкам на карте, но это ничего не дает. Перепробовал сотни различных вариантов, но, увы, безуспешно. Подскажите, как правильно сделать эти зоны на уровне?



Инструмент Impossible Area Tool хотя и встроен в тело редактора уровней для оригинального Titan Quest, но на деле не функционирует.

Все дело в том, что инструмент для обозначения на картах зон непроходимости действительно присутствует в официальном редакторе уровней для Titan Quest... Но, к сожалению, не работает. Эта проблема была устранена лишь с релизом Titan Quest: Immortal Throne, в обновленном инструментарии для моддинга игры.

В новом редакторе уровней все действительно проходит по описанной вами схеме — активируете инструмент Impossible Area Tool на панели инструментов и проходите мышкой с зажатой левой кнопкой по тем фрагментам ландшафта, которые хотите сделать непроходимыми для игрока. Для снятия установленных ограничений нужно нажать кнопку **Shift** на клавиатуре и провести по вторичному выделению уже маркированных территорий. Внимание! Перед тем как тестировать уровень в игре, не забудьте перейти в режим макета (вкладка **Layout Mode** в нижней части редактора) и выполнить команду **Build/Rebuild All Patching** для перестройки путей следования персонажей.

Подскажите, в чем отличие между созданием статических конструкций в 3DS Max для S.T.A.L.K.E.R. и динамических разрушаемых объектов? Друзья говорят, что во втором случае нужно слепить не только базовую 3D-модель и несколько итераций разрушенного предмета, но и насадить сделанный объект на скелет. Так ли это? По какой схеме проходит создание динамических предметов?

Если вы внимательно изучите структуру любого OGF-файла, описывающего динамическую модель, то увидите, что в теле каждого такого архива присутствует специальный каталог **prfl**, где размещаются поврежденные фрагменты базовой конструкции. Копнее глубже — увидите, что любой динамический объект в S.T.A.L.K.E.R. действительно содержит скелет. При этом не важ-



Создать простой динамический объект для «Сталкера» в разы тяжелее, чем изготовить статический объект сложной формы.

но, о каком типе объекта идет речь — здание ли это, фонарный столб или ничем не примечательная картонная коробка. Скелет определяет степень подвижности модели в пространстве. Нет скелета — нет движения.

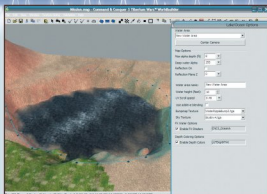
Схема или алгоритм создания ломающегося динамического объекта выглядит следующим образом. Первым делом вы создаете в «Максе» или Maya базовый объект, например куб, покрываете объект текстурами, применяете к нему X-Ray-шейдеры. Далее строго по аналогии добавляете на сцену формы, которые выступят в роли разрушенных составляющих бокса. Затем помещаете на сцену пару-тройку шарниров (**Create/System/Bones**), активируете их в созданный ранее каркас и экспортируете модель в файл с расширением **ogf**.

После этого подгружаете модельку в редактор **Actor Editor** из состава официального SDK, указываете пути к уничтоженным или разрушенным частям конструкции, генерируете так называемый шейп (**Bones/Global/Generate Shape**), задаете массу, материал и форму объекта, после чего выполняете экспорт объекта в OGF-файл (**File/Export/Export OGF**). Видите, не так все и сложно. Немного практики, и вы научитесь создавать динамические объекты для «Сталкера».

Расскажите, как в редакторе C&C3: Tiberium Wars добавлять на карту воду? Я сделал уже несколько уровней, даже выемки в земле для озера и рек прокопал, но воду никак не могу добавить, и в мануале про это ничего не сказано.

Да, без воды нельзя сделать почти ни один уровень. Даже там, где без нее можно обойтись с точки зрения сюжета, воду крайне желательно использовать для разделения участков карты, создания тактических площадчармов — одним только горами обойтись вряд ли удастся.

Для формирования озера или океана на уровне щелкните по кнопке **Lake/Ocean** на панели инструментов (16-я от начала), перейдите в окно 3D-вида и обозначьте щелчками левой кнопки мыши границу будущего водного пространства. После этого кликните по любому фрагменту на карте правой кнопкой мыши для отмены текущего инструмента. В результате вы должны получить эдакую замкнутую фигуру из ломаных линий (это так называемый водный полигон).



Добавлен водные поверхности на карту.

При необходимости вы можете изменить местоположение контрольных точек водной формы на карте. Для этого достаточно просто захватить левой кнопкой мышки за один из черных квадратиков на пересечении линий, очерчивающих границу водной поверхности, и, не отпуская ее, переместить мышью на новое место.

После того как границы водной поверхности будут обозначены, перейдите в окно **Lake/Ocean Options** и поэкспериментируйте с настройкой параметров водной поверхности. Так, например, вы можете поправить уровень прозрачности воды (атрибут **Max Alpha Depth**), задать определенную высоту водной поверхности (**Water Height (feet)**) или отредактировать скорость течения воды (**UV Scroll Speed**).

Если нужно сделать максимально реалистичную систему рек, то рекомендуем воспользоваться инструментом **River Tool** (ему соответствует 17-я кнопка на панели инструментов). При этом стоит отметить, что при формировании рек не нужно замыкать водные границы, как, например, при добавлении на уровень озера или океана. Река вполне может утекать за пределы карты.

Не так давно я, начитавшись статей в журнале, увлекся созданием модов. Последней моей жертвой стала *Neverwinter Nights 2*. Подскажите, с помощью какой команды в *Obsidian NWN 2 Toolset* можно спрятать на определенное время вооружение главного героя?

Все предельно просто. Вам понадобится следующая команда:
`int SetWeaponVisibility (object oObject, int nVisible 0, int nType=0);`

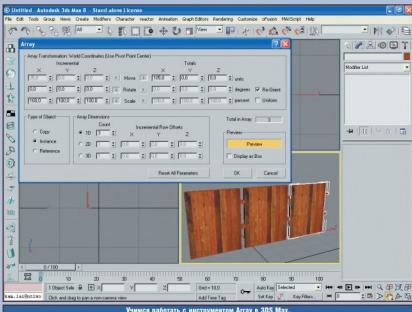
oObject в данном случае — название оружия убийства, которое нужно скрыть от глаз игрока.

Вопрос месяца

Я ваш постоянный читатель и заядлый «максист» — конструирую сценки в 3DS Max уже более полугода. При создании новых моделей в «Максе» я очень часто сталкиваюсь с необходимостью расположения однотипных объектов на равном друг от друга расстоянии. Но, увы, до сих пор не обнаружила в 3DS Max ни одного инструмента для автоматизации описанного мной процесса. Скажите, встроены ли в «Макс» такие утилиты? И если да, то как с ними работать, каковы хотя бы общие принципы?

Плохо, видимо, искали. Модуль для создания массивов одинаковых объектов реализован в «Максе» довольно давно, и называется он **Array**, что переводится на русский язык как «массив». Работать с модификатором совсем несложно. Чтобы получить серию одинаковых элементов, расположенных на n -ном расстоянии друг от друга, выполните следующие действия.

Первым делом выделите произвольный объект на сцене для «размножения» и выберите пункт меню **Tools/Array**. В открывшемся окне настройте параметры инструмента следующим образом. Первым делом в области **Array Dimensions** щелкните по кнопке **1D** в поле



Учимся работать с инструментом Array в 3DS Max.

Array и установите значение параметра **Count** в поле напротив равным... ну, скажем, **10**. Данная характеристика определяет число создаваемых копий объекта. Далее смените значения параметров **X**, **Y** и **Z** в полях **Incremental** и **Totals** в области **Array Transformation: World Coordinates** по своему усмотрению: данные характеристики отвечают за расстояние между дубликатами, угол их поворота, а также за их масштаб.

Чтобы наблюдать за происходящими изменениями в реальном времени в окнах проекции «Макса», щелкните по кнопке **Preview** в поле **Preview**. Ну и в заключение настоятельно рекомендуем вам поэкспериментировать с настройкой всех параметров инструмента **Array**. Это поможет быстро вынуждены во все тонкости работы с модулем.

В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

«ИГРОМАНИЯ» НАШЛА БЫВШИХ УЧАСТНИКОВ
СТУДИИ «СЛОВОПАЛИТРАКОД»,
СДЕЛАВШИХ КУЛЬТОВЫЙ ПЕРЕВОД
WARCRAFT 2



special@igromania.ru

Игорь Варнавский

90-е годы были удивительной эпохой. Для России в целом и стран СНГ это было очень тяжелое время — но очень счастливые для тех, кто тогда начинал знакомство с играми. Компьютеров было мало, и они были дорогими, игр было на порядок меньше, и доставались они тяжело — но сколько радости они приносили!

Игровой индустрии в России тогда еще, по сути, не было (она начала приобретать какие-то более или менее ясные очертания лишь к концу 90-х), а студии в основном создавались на базе команд энтузиастов, которые занимались переводами игр и понемногу промышляли собственной разработкой. Из такой ячейки энтузиастов выросла, например, украинская GSC Game World, самый успешный разработчик в СНГ на данный момент (старожилы, наверное, помнят их переводы Duke Nukem 3D и Redneck Rampage, а также модификацию Warcraft 2000). Еще более известной была нижегородская студия «СловоПалитраКод» (СПК), известная по культовому переводу Warcraft 2: Tides of Darkness. Если GSC своих имен не скрывали — их даже можно было услышать в концах Duke Nukem 3D, — то СПК была полной загадкой. О ней было известно только то, что СПК делает потрясающие (даже по нынешним временам) переводы и находится в Нижнем Нов-

городе. И все — никаких имен и зацепок. В readme Warcraft 2 было даже написано: «Найти нас просто: Никнейн не такой уж большой».

Спустя одиннадцать лет после выхода той самой локализации Warcraft 2 мы нашли некоторых людей из СПК. Первым вышел на связь Юрий Ванзин, который был неформальным лидером СПК с 1995 по 1998 годы, а сейчас работает в Midway Chicago. Вслед за ним подтянулись еще двое — Анатолий Лобомиров и Игорь Зушков. Завязалась беседа, которая вылилась вот в такое обширное интервью. Благо поговорить было о чем.

«Умереть, не отступать!»

ИМАНЯ Привет! Вот уж да! После столько лет мы и не надеялись, что найдем вас. В 1996-м ваша команда сделала перевод Warcraft 2: Tides of Darkness — это была лучшая локализация на нашей памяти (лучше, чем даже самые удачные переводы «Софт Клуба», и таковой она остается по сей день. Ваш перевод видели, наверное, почти все, кто играл в 90-е годы, но практически никто не знал, кто вы и где вас искать. Ну и вот теперь мы вас наконец-то нашли.



[Юри]

Я горжусь переводами СПК и особенно переводом Warcraft 2. Но когда «Игромания» объявила (см. рубрику «Горячая линия: прошлый год» — Прим. ред.) наш перевод лучшей локализацией игры за всю историю России, мне потом недолго снились победоносные войны Азерота, несущие на щите СПК в полном составе, — так не давала мне покоя наша слава!

ИМАНЯ Давайте уже расскажите о вашей команде. Как она появилась, кто в ней состоял, что сподвигло вас заняться локализациями? Все-все как на духу выкладывайте!



[Юри]

Наша команда начала свою историю с перевода квеста The Legend of Kyrandia в далеком 1995 году. Николай Писанов, великий гений Reverse Engineering, в то время студент четвертого курса ВМК Нижегородского политехнического института, постречал Юру Ванзину, студента второго курса Нижегородского лингвистического государственного университета. Мы вместе играли в Loom и Space Quest 4 у нашего общего друга Саши Усанова и просто



Синтетическое сопоставление. Новый Завет открывается с фразы «Вначале было слово», а «СловоПалитраКод» открыла для России эпоху локализаций. Именно после Warcraft 2 мы рады и издавать книги, что переводчики игры продаются намного лучше англоязычных.

балдели от непереводности (в ее тогдашнем понимании). — **Прим. ред.** квестов. Я, будучи, инжовцем, оттачивал свой слог, синхронно переводя диалоги квестов для тех, кто оказывался рядом с нами (Коля сносно знал письменный английский). Еще до учебы в Политехе Коля Писанов определился с будущим направлением: низкоуровневый ассемблер и язык С.

Начиная с серии *Largo* он довольно быстро научился видеть в шестнадцатеричных окошках женщины в красном, о чем поведал мне, когда мы оба проходили «Кирандию», и предложил перевести эту игру, предварительно вытиснув тексты. Я ошалел от такого предложения и сел их переводить. За две недели перевод был завершен. Коля в это время работал над шрифтами. Еще через две недели он напечатал упаковочный ресурс, который позволил нам послать эти шрифты и текстовые стринги обратно в «Кирандию». Надо сказать, что эта простая модель определила наш режим работы над будущими играми.

«Кирандия» уместилась на четыре трехдюймовые дискеты, которые я и по сей день любовно храню (к слову, десять лет спустя эти дискеты успешно прочитались). Хочу выложить архив с «Кирандией» в Сеть, но, к сожалению, при запуске под Windows XP в ней не работает звук — наверное, это можно вылечить эмуляторами. Наша версия «Кирандии» не попала в интернет, потому что мы особо не толкали ее в тираж. В интернете циркулирует не наша локализация.

После «Кирандии» мы с Колей «срубили бабла», переведя Microsoft Scheduler for Windows 3.1. Перевод был достаточно нудный, и с тех пор мы зарекились переводить бизнес-софт.

Затем мы начали присматриваться к другим играм, которые можно было бы перевести. Сильнее всего в ту пору мы запали на *Warcraft: Orcs & Humans*, увидевший у друзей, особенно на мультиплеер. О демонах, о князях тьмы! Не было ничего лучше тех дней, что мы провели тогда в боях за Азерот по нуль-кабелю и коаксиалу!

Лидером подобных игр был наш друг **Игорь Зуйков**. Он был главным заводилой и чаще всего выходил победителем. При этом Игорь обладал настоящим талантом к пародиям

голосов и интонаций. Он легко переходил от голосов гнусавых переводчиков к, я не знаю, кошачьему мяуканью. И в это судорожное время вышел *Warcraft 2: Tides of Darkness*...

На тот момент СПК состояла из пяти человек: меня, то есть Юрия Ванкина, Игоря Зуйкова (озвучка), Дмитрия Любомирова (наш банкир), Анатолия Любомирова (дизайнер) и Николая Писанова (хакер).

Надо упомянуть про графику. Толки Любомиров, заканчивающий тогда радиосфак в нижегородском университете, в тот момент серьезно увлеклся 3D Studio Max. Он поощрялся заниматься 2D- и 3D-графикой в наших играх. Команда состоялась!

Итак, началась работа над *Warcraft 2*. Я в это время был бедным студентом и подрабатывал по совместительству ночным сторожем в нескольких грязных продуктовых и трюпных лавках. Платили мне два бакса в час, как сейчас помню. Работа была неловкая — приходи и спи на раскладушке, ну или звони боссу по телефону, если магазин начинают взламывать. Бесподобность подобных работ в 90-е годы заключалась в бесплатном доступе к компьютеру, на котором обычно стояла бухгалтерия магазина-лавки. Боссы и не подозревали, что бои за Азерот начинались на их 486-й машине. Тогда же, по ночам, я переводил игру и читал Толкиена.

Замечу, что любой перевод СПК представлял основательной подготовкой. Читались книги на русском и английском языках, совладающие по стилю и словарю с переводимой игрой. Мне требовалось некоторое время, чтобы погрузиться в эпоху и тему игры. Учеба в университете, естественно, отодвигалась на второй план. Поэтому и переводы были такими качественными.

ВАНКИН А кроме «Кирандии» и *Warcraft* какие еще переводы у вас были?



[Юрий]

В общей сложности у нас было четырнадцать переводов, я пропустил только один — *Dungeon Keeper 2*.

1. *The Legend of Kyrandia* (Westwood Studios)
2. *Schedule+* for Windows 3.11 (Microsoft)

3. *Warcraft 2: Tides of Darkness* (Ubisoft и Electronic Arts/Blizzard) — «Военное ремесло 2: Под покровом ночи» в нашем переводе.
4. *Timegate: Knight's Chase* (Врата времени: Последний рыцарь» (Interplay/Infogrames)
5. *Blood & Magic* (Interplay/Tachyon Studios)
6. *Bad Mojo* (Acclaim/Pulse Entertainment)
7. *Dragon's Lair 2: Time Warp* (Digital Leisure)
8. *Prisoner of Ice* (Узник льда» (Infogrames/Chaosium, Inc.)
9. *K&N: Kill, Krush & Destroy* (Electronic Arts/Beam Software и Melbourne House)
10. *Monopoly* (Hasbro Interactive)
11. *Excalibur 2555 A.D.* (Sir-Tech/Tempest)
12. *Titanic: Adventure Out of Time* («Титаник: Прошлое можно изменить» (GTE Entertainment/Cyberflix Incorporated)
13. *Celtica* («H+A Entertainment/Artech Studios)
14. *Dungeon Keeper 2* (Electronic Art/Bullfrog Productions)

ВАНКИН А кто что переводил и что озвучивал, прежде всего, в *Warcraft 2*? Там ведь такая озвучка была — закачаешься.



[Юрий]

Мы начали переводить *Warcraft 2* в январе 1996 года. Как обычно, вначале Коля Писанов извлек ресурсы: тексты, ролики, звуки и битмэпы. К счастью, самые важные звуки были доступны из *World Editor*. Толки работал над 3D-заставкой и заставочными битмэпами. Я ускоренными темпами переводил текст, чтобы начать озвучивание. Одновременно я готовил «костяной» шрифт орков. Коля занимался «человеческим» шрифтом. Текстов было достаточно много, но мы начали озвучивание не дожидаясь, когда все они будут переведены до конца, — их и без того было много.

Звуки мы записывали у себя дома, буквально на колени и в невероятной тесноте, чуть ли не на головах друг у друга сидели. Пост-продакшн был сделан в пакете *Sound Forge*.

Ремесленные условия не помешали нам удивительно на своем переводе планку качества на максимально возможном уровне.



Перевод *Warcraft 2* за авторством СПК — случай уникальный. Нечасто бывает, чтобы игра столь высокого класса получила перевод такого же высокого класса. Пока тут, даже сейчас никто в России не смог бы (точнее, смог бы, но не захотел) обеспечить такой уровень качества.



Должен отдать должное Sound Forge — лучшего пакета для создания звуковых эффектов я не встречал!

Звуки для Warcraft 2 мы записывали шестером, это в титрах указано. Получилось от души. Самым талантливым актером был Игорь Зуйков. Он во всех наших играх умел «покрыть» наибольшее количество персонажей разными голосами.

Мы с ним вдвоем записывали двуглавого орка. Игорь был также ответственным за пехотинцев и вместе с Димкой Любомировым озвучивал подрывников. Толки Любомиров классно записал лучников. Ну, вы, конечно, помните: «Мы должны действовать! Мы терем время!» Александр Усанов озвучил вертолет. А я — мага. «Цас колдану!» — это мой голос.

Что касается переводчика с гнусавым голосом в начале игры, то это тоже был Игорь Зуйков.

ИМЕНИНА А вот этот гнусавый голос, мне кажется, был уже не в кассу. Тогда, в середине 90-х, все было завалено пираткой (помните видеокассеты «два в одном-7»), и эти гнусавые переводчики были повсюду. А тут вдруг из ниоткуда появляется СПК со своим чудесным переводом. На фоне такой шикарной озвучки во всей игре гнусавый голос во вступлении и в брифингах смотрелся явно неуместно.

[Юрий] (с улыбкой) На всех не угодишь.



[Игорь]

Вообще, озвучивали мы все, хотя формально именно я отвечал за звук и спрашивали с меня. У нас с Юрком всегда были трения на эту тему. У него была сильная тяга к литературным переводам, он отлично знал английский, но вот с русским языком была беда. Он вечно вставлял обороты, большие напоминающие мастера Йоду из «Звездных войн», чем нормальную русскую речь. Зачастую я записывал совсем не то, что он мне писал в сценариях, а придумывал нормальные аналоги, из-за этого мы с ним спорили постоянно.

Обычно все озвучивали по одной роли, я брал три-четыре. Одна из последних игр — «Титаник», это был тихий ужас. Актеров была целая толпа, мы замучились составлять расписание, когда кто придет. С женскими голосами была большая проблема. Девушки плохо входили в роль, и голоса получались не очень.

ИМЕНИНА СПК была домашним студенческим объединением, но вы выдерживали такой уровень качества, который по сей день не по зубам российским локализаторам. Собственная заставка, перевод всего, что только можно, включая гаджеты и даже коды (разве что редактор карт остался непереверденным). То есть было видно, что вы занимаетесь этим не просто, чтобы «срубить бабла» (до недавнего времени это было преобладающее настроение среди нынешних российских разработчиков; сейчас разговоры о «бабле» как-то поутихли), а по-настоящему любите то, что делаете. Так как вам удавалось достичь такого качества? Тут ведь одного таланта мало, нужно еще и жесткое руководство.



[Юрий]

Выдерживать такой высокий уровень качества удавалось благодаря индивидуальному мастерству каждого из членов команды. Я писал переводы, иногда рифма моя хромала, но старался изо всех сил. Коля умел доставать все ресурсы из игры и правильно все запечатывать без риска возникновения тормозов. А Толки вывел нас на качественно иной уровень за счет высококлассного дизайна. В многим игрокам тогда нравились именно переводы графика, потому что локализаторы на это махали рукой, а мы переводили все!

Какая-никакая иерархия у нас тоже была. Я, Николай Писанов и Толя Любомиров (ключевые люди СПК) понимали необходимость самоотдачи и оказывали давление на вольнолюбивых участников группы. Иногда я ставил результаты СПК выше личной дружбы, отчего страдали мои друзья. В конечном итоге мы все же лечили раны и с нетерпением ждали новой игры для перевода!



[Анатолий]

Я потом много думал, почему у нас так хорошо все получалось и почему все закончилось. В конечном счете понял, что получалось благодаря двум вещам.



СПК в 2003 году

Во-первых, у нас была четкая специализация. Коля ТОЛЬКО взламывал, и никто в это дело больше не лез. Юрка ТОЛЬКО переводил. А я ТОЛЬКО рисовал. Конечно, были небольшие участки работы, где мы друг друга переключали. Так, отдельные слова на картинках я еще мог перевести сам или, скажем, Коля напишет глоссы, а потом мне объяснит формат, и я по его объяснениям сумею написать обратную программу, которая подкладывает наши новые ресурсы в оригинал. Но у нас была четкая специализация.

Звуки — вот чем мы занимались все вместе и приглашали всех своих друзей. Даже деньги (если они бывали) делились на четыре части. Три части мне, Юре и Коле и четвертая, последняя часть — тем, кто озвучивал.

Во-вторых, Юра работал нашим менеджером. Соорисился с нами, пинал, спрашивал сроки, но во многом благодаря ему переводы доделывались в разумные сроки (больше месяца никогда не было). У него была даже знаменитая фраза, которую я сейчас нет-нет да применяю на своей работе: «В среду сдаем!» По средам с нас спрашивали мастер-диск, а это значит, что последний понедельник и вторник — это тестирование, аврал, долблени... Не все мои коллеги эту фразу понимают, приходится объяснять. Сделат все в срок было очень важно!



[Игорь]

«Срубить бабла» нас и подкосило. Некачественные переводы конкурентов выплывали очень быстро. Зачастую в них переводилось только меню и один-два уровня. Но люди брали, играли в то, что есть,



СПК в 90-е годы. Тогда на эти фотографии, вдруг понимаешь, что с тех пор, как мы играли в Warcraft 2, прошло, оказывается, уже больше десяти лет.



мендовали меня **Сергею Орловскому** из Nival, который тогда работал над первыми «Аллодами». В итоге я перевел половину «Аллодов» с русского на английский весной 1998 года.



[Анатолий]

Юра, ты еще забыл рассказать о том, как мы общались с Infogrames. Помнишь, одна французка приехала на нас молодых посмотреть, но мы так и не потянули покупку прав на другие игры?

[Юрий] Да-да, помню, естественно!

ИМАНЯ То есть перевод Warcraft 2 стал настолько значимым, что молва докатилась даже до Infogrames? И за какую сумму вам предлагали купить права?



[Анатолий]

Нет, мы сами активно искали контакт с западными издателями. Infogrames прислали своего представителя, симпатичную молодую женщину, пообщаться с нами. Когда спросили номер нашего офиса, мы ойкнули так испуганно, переглянулись и поняли, что даже «подделывать» офис не сможем. Поехали сами в Москву.

Женщина из Infogrames вдохновилась нашими переводами, показывала их своим командам разработчиков, завязалась коротенькая переписка. Спрашивали, сколько человек взяла, сколько месяцев и сколько исходного кода нам удалось у них выжать? Ответили: один человек, никакого исходного кода, две недели. Ну, они, конечно, сильно удивлялись. Предлагали купить права на все *Alone in the Dark* разом за двенадцать тысяч долларов или около того.

А сколько сейчас права стоят?

ИМАНЯ За крупные проекты — почти по миллиону долларов. Кстати, как относились к вашим переводам другие локализаторы — и официальные, и неофициальные? Вы ведь, наверное, не с одной только «Буквой» связь поддерживали?



[Анатолий]

Нет, почти не поддерживали. Как-то стыдно было признаться, что все это пиратское. Юра Ванзин никогда не стеснялся и от нашего имени поработал на «Букву». Логотип СПК вообще фигурировал всего в двух играх, в остальных случаях мы молча делали то, что нравилось.

Вспомнил по ходу случай. Приходишь, было, на пиратский рынок, видишь свой комплект, а продавец его нахваливает и говорит что-то типа: «Да это наши ребята из Нижнего перевели, я их знаю».

ИМАНЯ Анатолий, а расскажите, что с вами-то было? Вы ведь, я думаю, не сразу в Intel попали?



[Анатолий]

Игры делать хотелось всегда. Вот я и делал. Умею все, но с разной скоростью. Программировать, рисовать, звуки записывать. Я потом использовал свою игру для демонстрации возможностей интеловских оптимизаторов.

В Intel попал уже давно, лет шесть назад. До этого долго-долго работал на оборонном предприятии. Собственно, когда мы начали переводить игры, я уже там работал. Делал программы для атомных станций, газоперекачивающих агрегатов — работа ответственная, одна ошибка может многого стоить.

А в Intel я человек творческий. Дизайнер интерфейсов для программ нового поколения. Тага ко всему визуальному проявлялся и здесь. Мне очень нравится моя работа, но все равно тинет к играм. Видел, как на КРИ многие разработчики моего возраста с завистью вздыхают и говорят: «В банк податься, что ли? Или в солидную контору какую? А то игры, игры, все так несерьезно...» Получается, они хотят отсюда, а я все еще хочу туда.

И это не просто мечты. Юра же вон добрался до Midway. Так что, может, и у меня сложится цепочка Intel → Nival → Blizzard. Душой я постоянно возвращаюсь к играм. Бываю и докладываю на КРИ (в 2006 и 2007 годах — Прим. ред.), наблюдаю за развитием индустрии и считаю себя ее частью. Хотя уже больше года не могу доработать своего летающего дракона. Это мой последний недоделанный проект, я его пробовав написать сначала в одиночку, а потом при помощи очень хорошего программиста. Программирование у меня получается, но долго уж, медленно.

ИМАНЯ Что думаете по поводу нынешних локализаций и российского рынка вообще?



[Юрий]

Этот вопрос лучше задать остальным членам нашей банды. Лично мне хочется, чтобы на российском рынке стало больше

заметным присутствие конסоль и было больше переводов до «Буки»!



[Игорь]

Уровень российских игр и локализаций, безусловно, растет, и это радует. Любимая контора — Nival, вот люди, которые выпускают на рынок не подделки, а следят за играбельностью и качеством.

Радует тенденция ухода в онлайн. Это уже немного настоящее и на 100% будущее игр любых жанров.

Очень не нравится, что Россия нашими разработчиками рассматривается как сообщество бесплатных тестеров. Игры изначально разрабатываются на английском языке, потом криво переводятся на русский и выбираются на рынок с кучей глюков и недоработок. Собираются отзывы, исправляются ошибки, а затем следует релиз на Западе. Особенно неприятно в российской игре видеть машинный перевод или непонятные английские фразы. Разумеется, так бывает не всегда — но бывает.

ИМАНЯ Слушайте, а у вас сохранились какие-нибудь неиспользованные материалы?



[Анатолий]

Да, есть кое-что. Мы как-то спели в три голоса «Божья благодать» вместо «Deo grasia-a-a», которая звучит в церкви людей в Warcraft 2. Но потом решили оставить оригинальный вариант, на латыни. Есть еще хохмы с рыцарями («Вот щит, вот меч, я на коне, а где мой меч?!»), переблудивание для подлодок... Слава богу, что не стали авталавать! Оригинал был лучше.

P.S. На диске этого номера в разделе **По журналу/Special** лежит архив с несколькими репликами, не вошедшими в перевод Warcraft 2. А сам Warcraft 2 в переводе от СПК легко можно найти в интернете на сайтах вроде *old-games.ru* (сейчас это уже история, так что говорить о пиратстве тут неуместно).



Юрий Васильев (верстает, справа, мы не уверены), руководящий СПК, сейчас работает в Midway Chicago. Имя его имя в титрах BlackStix. Area 51 и в будущей игре этой студии.



Игорь Зинков (оба фотография слева) в числе прочих игроков в Warcraft 2 дуплетных играх, самых харизматичных героев игр. А Юрию Васильеву (справа) принадлежит знаменитое: «Щас колдун».



ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

GS SOFTWARE

ИДДК

T-34

ПРОТИВ ТИГРА

- ✓ Сюжет, основанный на операции ВС СССР "Багратион" в Белоруссии в 1944 году
- ✓ Реалистичное управление и физика движений танков Т-34 и Т-6 ТИГР
- ✓ Реалистичные локации, воссоздающие ландшафты Белоруссии середины XX века
- ✓ Возможность выбора между реалистичной и виртуальной кабиной танка, вид от третьего лица
- ✓ Реалистичные спецэффекты: взрывы, дым, разрушение объектов
- ✓ Многопользовательский режим посредством Интернет и LAN



© 2007 ЗАО «ИКС». Все права защищены.
© 2007 ИДДК. Все права защищены.
Игра разработана компанией GS Software.
РЕКЛАМА

ИМЕНЕМ БОЛЬШОГО БРАТА

РАЗВИТИЕ СЕТЕЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ ОСТАВЛЯЕТ НАМ ВСЕ МЕНЬШЕ ПРИБАТНОСТИ. ЧЕМ ЭТО ГРОЗИТ?



Дмитрий Карасев

Если раньше организовать слежку даже за отдельным человеком было дорого и трудно, то сейчас можно без проблем держать под контролем целую страну. Используя компьютер, интернет и мобильную связь, люди сами открываются для посторонних глаз. И геймеры — одна из самых активных, а значит, и уязвимых категорий. Вы уверены, что ваша любимая MMORPG не роется в вашем компьютере, пока вы спокойно гуляете по виртуальным просторам? Вы уверены, что бесплатный патч или торрент вложен в Сеть добротами, а не людьми из спецслужб с целью контроля над вами? И что каждый ваш шаг в интернете не отслеживается сотней маркетологов, которые потом завалят ваш почтовый ящик соответствующей рекламой? Конечно, можно назвать все это паранойей агента Малдера, возмнившего, что **Microsoft** создал тайно живущие среди нас инопланетяне. Но не спешите с выводами.

Всех посчитали

О реальности проблемы говорит уже тот факт, что ею серьезно обеспокоилась даже ООН, которая совместно с входящим в ее состав Международным союзом электросвязи (International Telecommunication Union) регулярно публикует отчеты о возможной слежке за людьми через интернет.

Думаете, все это несерьезно? Что ж, давайте пойдем по порядку. Итак, представьте, что вы по какой-либо надобности подключаетесь к Сети. Улыбнитесь, вас уже снимают. Потому что, получая из Сети любую информацию, компьютер предварительно сообщает свои, а точнее, ваши идентификационные

данные. При этом вместе с необходимым минимумом технических сведений может уйти и весьма интересная информация, к примеру, содержимое всей дисковой или оперативной памяти компьютера.

Вообразите, что утром вы выходите из дома и всюду за вами следует неприметный человек. Он подробно записывает, какие покупки вы делали в магазине, в каком кафе сидели с друзьями, кому звонили по телефону, на какой машине поехали на работу, что там делали и с кем после работы пошли в кино. Приятно? Конечно, нет. А ведь в интернете происходит то же самое. Роль же «неприметных людей» выполняют такие системы, как **SpyLOG**, **HotLog**, **Rambler's Top 100** и так далее, в которые входят едва ли не все отечественные ресурсы (на Западе есть свои сети). При посещении любого из этих сайтов они оставляют на вашем компьютере свои следы (в частности, **HotLog** сохраняет их по умолчанию вплоть до 2070 года), по которым потом отслеживают ваше пребывание в онлайн.

«Эта программа предназначена для самой циркуляционной слежки за посетителями сайтов. С ее помощью можно точно выявить, с какого сайта пришел посетитель, где физически находится его компьютер, какой операционной системой он пользуется, а также узнать, когда именно посетитель открыл данный сайт и по какому маршруту прошел по нему. Статистика предоставляется по каждому пользователю отдельно».

Думаете, это взято с ресурса для начинающих хакеров? Нет, это вполне легальный сервис от вполне легальной компании. Хотя подобные услуги предназначены прежде всего для владельцев сайтов, чтобы те могли грамотно оценить свою аудиторию, у самих рекламодателей тоже накапливается впечатляющее досье на каждого пользователя в отдельности. И на продаже этих досье можно заработать неплохие деньги. «Разумеется, информация собирается для того, чтобы ее можно было использовать, — это оговорено правилами участия в системе. Однако наш бизнес строится на продаже не первичной, а интегрированной информации, обработанной различными аналитическими механизмами», — заявляет **Андрей Андреев**, в свое время руководивший **SpyLOG**, а затем основавший



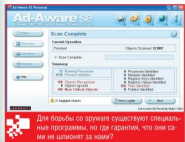
Как оказалось, «Матрица» — не такая уж фантастика. По крайней мере, цифровые профили людей уже в ходу.

компанию «**Beryn**», создательницу одноименной рекламной системы.

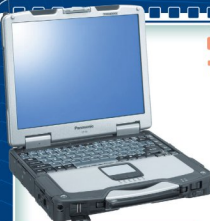
Впрочем, даже по весьма общей информации при желании можно узнать о человеке многое. Отличный тому пример — конфуз компании **AOL** (одного из крупнейших в мире интернет-провайдеров), случившийся осенью 2006 года. **AOL** упустила в свободный доступ около 19 млн поисковых запросов от 650 тыс. пользователей, а также IP этих пользователей. Хотя компания тоже утверждала, что угрозы приватности нет, корреспонденты газеты **The New York Times** с легкостью доказали обратное. С помощью этих данных они нашли первого по списку пользователя, 62-летнюю женщину, и так подтвердили, что искали через Сеть различные организации в своем городе и лекарства для своей собаки. Тем не менее ни **AOL**, ни ее совладелец **Google** не собираются отказываться от хранения данных (официально считается, что это позволяет улучшить систему поиска).

И так — далее

Беда, как видите, не столько в том, что на вас создают «электронные досье», сколько в том, что по ним легко можно восстановить все остальное. И не факт, что собранные подобным образом сведения не попадут в чужие в руки — особенно в нашей стране, где даже базы данных МВД приобритости не составляют труда. Кто может этим заинтересоваться? Да кто угодно. К примеру, маркетологи — ведь они могут узнать, чем именно вы интересуетесь, сколько на это тратите и так



Для борьбы со злостью существуют специальные программы, но где гарантия, что они сами не шпионят за нами?



Ноутбук с беспроводной связью (в данном случае это Panasonic Toughbook CF-30) позволяет без труда отслеживать перемещения его владельца.

РЕКЛАМА + TV

Компьютер не единственный канал, позволяющий доставлять рекламу индивидуально для каждого человека. Microsoft уже запатентовала технологию для ее отбора на основе анализа зрительского внимания. Иными словами, если вы с интересом просмотрели ролик, прославляющий пиво «Геймерское», а при виде тизера быстро переключили канал, то в следующий раз вас завалит рекламой соответствующего напитка, а о спорте телевизор не скажет ни слова.

Компания Philips представила куда более садистскую разработку, которая, стоит только начать рекламу, блокирует телевизор, не давая человеку переключиться на другой



Компания Philips позаботилась о том, чтобы никто не мог скрыться от рекламы.

канал. Блоки должны начинаться и заканчиваться специальными метками — это вполне реализуемо с помощью программного пакета Multimedia Home Platform, на его базе создаются все цифровые телевизоры.

далее, а следовательно, подобрать поистине индивидуальный подход к каждому покупателю. Американский специалист по поведенческому таргетингу (так это называется) Джон Кан (John Kahn) считает, что в ближайшем будущем программисты начнут рассчитывать индивидуальную цену для каждого клиента (!), а несостоятельных пользователей будут просто банить (!!) при входе в онлайн-выпускные магазины.

Другой вариант. Представьте, что при собеседовании на работу директор фирмы сможет узнать все о ваших пристрастиях, привычках и досуге. Можно рассуждать по-иному: если человек регулярно приходит на сайт с компьютера, расположенного в деловом квартале (то есть будучи на работе), и при этом посещает сайты о дорогих товарах, то в это время можно безопасно навешивать к нему «в гости» и найти там много ценного. Звучит немного фантастически, но именно так поступала задержанная этим летом в Бразилии преступная группа, находившая жертвы через собственный сайт об автомобилях класса люкс.

Причем это далеко не весь список возможностей. К примеру, если ноутбук использует Wi-Fi-соединение, провайдер в дополнение ко всему может фиксировать его, то есть vaše перемещение. Следить за человеком теперь можно, не вставая с кресла. А современная версия языка HTML позволяет вставлять внутри страниц небольшие программы,

написанные на Java, JavaScript, VBScript и других расширениях. Работать с вашим диском напрямую они не могут, зато могут, скажем так, проверить серийный номер вашей ОС и наступать потом куда следует.

Хотя куда удобнее загрузить такую программу непосредственно в компьютер пользователя. Тогда, даже если вы выходите в Сеть один раз в неделю узнать погоду, она при первой же возможности сообщит о вас все, что знает, а узнать она может много. Подобные программы так и называются — spyware. Не будем рассматривать здесь работу обычных хакеров — они обычно интересуются не сложной, а вполне конкретным набором паролей. Но вот пример далеко не самой продвинутой программы-шпиона: она записывает все посещенные сайты и записанные программы, перехватывает ICQ-сообщения, регистрирует подключающиеся к компьютеру устройства и даже делает скриншоты с экрана. Представьте, что такая штука сидит у вас на компьютере и шлет куда-то отчеты.

А вот канадская компания Remote Approach предлагает другой сервис, позволяющий внедрять в документы специальных шпионов, которые при каждом открытии посылают клиенту полный набор интересных сведений. Официально эти программы предназначены для официальных начальников, желающих контролировать деятельность подчиненных. Согласитесь, уже неприятно, когда руководство знает о каждом вашем шаге. А если, к примеру, подобного «лазутчика» поселит в ваш офис конкурент? Или он будет жить на вашем компьютере, контролируя каждый шаг? Тем более что подселить его гораздо легче, чем, скажем, прослушивающий жучок (spyware может сидеть в любой программе, зачастую их авторы платят производителям софта, чтобы те поселили у себя шпионов). Прецеденты уже были — к примеру, индийские спецслужбы «прослушивают» таким образом интернет-кафе. Вокруг компании Hewlett-Packard, пытавшейся с помощью spyware бороться с утечкой информации, развернулся скандал. На этом ловили даже Windows — «Окна» за номером 98 были официально уличены в том, что отправляли в Microsoft сведения о конфигурации пользовательского компьютера. А по неофициальным данным, услуги разработчиков spyware пользовались eBay, Dell, Mercedes-Benz, га-

зета The New York Times и многие другие компании.

Они уже среди нас

Большинство спецслужб используют примерно те же принципы — правда, зачастую с куда большим размахом. К примеру, врубае — удобная и дешевая альтернатива так называемому жучку. Как заметил принстонский профессор и известный эксперт Эд Фелтен (Ed Felten): «Если военные с успехом используют компьютерные программы и даже игры для своих нужд, то почему бы спецслужбам тоже не использовать программы (и игры). — Прим. ред.) в своих целях?» Слухи о том, что в ту или иную программу был зашит шпион от спецслужб, возникают регулярно, но проверить их достоверность не представляется возможным.

После 11 сентября спецслужбы США начали программу, названную Total Information Awareness, затем переименованную в Terrorism Information Awareness (оба раза со-



Есть мнение, что если американские военные используют America's Army для привлечения новобранцев, спецслужбы могут использовать такую же игру со шпионскими функциями.



Новость из разряда «бывает же!»: совсем недавно британская разведка MI-6 разместила свою рекламу в нескольких играх, в том числе в шпionском экшене Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent.



Этого улыбающегося мужчины — главу Hewlett-Packard Марка Херда (Mark Hurd) — едва не застрелили по суду за то, что собирал слежку за своими сотрудниками.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



Возможности системы MetaCarta может оценить каждый по адресу www.metacarta.com.



В логотипе Terrorism Information Awareness, созданной DARPA, одним из подразделений Департамента национальной безопасности США, неслучайно фигурировали массовые символы (глаз и пирамида).

крашено (TIA). Она должна была объединить в единое целое множество электронных баз. Иначе говоря, любой заказ по кредитной карте, любая подписка на журнал или газету, любой выписанный рецепт, любой посещенный сайт, любой взнос в банк или съем денег, любая запланированная поездка — все эти данные становились бы доступны спецслужбам. Однако правозащитники возмутились. Сенат прекратил финансирование, и проект прекрился.

Зато остались другие наработки. К примеру, система **MATRIX**, устроенная скандинавским образом. Она позволяет پردازать то, что любитель показывать в голливудских боевиках, — агент ФБР вводит имя человека и тут же получает всю известную информацию о нем. Или система компании **MetaCarta**, позволяющая отслеживать местонахождение авторов электронных документов, писем или интернет-сайтов. Она сканирует десятки тысяч документов и страниц на предмет ключевых слов и связанных с ними географических пунктов, а потом стрелочкой указывает на карте наиболее подходящие места.

Недреманное око

При желании за человеком можно подглядывать и в прямом смысле этого слова, причем с помощью его собственной USB-камеры, даже не работающей в данный момент, — главное, чтобы она была включена в розетку, а компьютер был подключен к Сети. Подобная операция не сложнее обычных хакерских забав с форматированием диска C: и автографов на рабочем столе, то же самое можно پردازать даже с мобильными телефонами. В подробности, с вашего позволения, вдаваться не будем, чтобы ни у кого не возникло желания попробовать.

Впрочем, отключив компьютер от Сети, вы все равно себя не обезопасите. Как бы странно это ни звучало, даже просто по мерцанию света в окне комнаты, где установлен монитор или телевизор, можно с расстояния нескольких сотен метров восстанавливать картинку экрана. Все, что для этого требуется, — качественный светочувствительный датчик, хорошая оптика и знание тонкостей работы мониторов.

Но даже если вы запретесь в кладовке и накроетесь с головой одеялом, все равно вашу безопасность никто не сможет гарантировать. Этим летом эксперт по защите информации **Маркус Кун (Markus Kuhn)** из Кембриджа эффективно продемонстрировал собственное устройство для дистанционного снятия изображений с дисплея. Аппарат давал на экране четкое изображение PowerPoint-презентации, устроенной в это время на соседнем выставочном стенде примерно в 25 метрах — причем не в пределах прямой видимости, а за несколькими стенками-перегородками.

Работа профессора Куна отнюдь не нова — эту технологию, известную как **TEMP-PEST**, энтузиасты изучают с конца 80-х, а спецслужбы — с 50-х годов (пока не было компьютеров, тренировались на шифраторах, электрических печатных машинках и так далее). Компьютер, как известно, излучает электромагнитные волны, которые вызывают помехи в находящихся поблизости радиоприемных устройствах. Куда менее известно, что побочные излучения несут информацию о данных, обрабатываемых компьютером.

Вы можете заметить, что являл Ди Джеймс Бонд с датчиком будет прослушивать вашу квартиру, если только там не засел Доктор Зло. Это верно, но, к примеру, в Британии, где телевизионные приемники подлежат официальному лицензированию, по улицам ездит автофургона с особым ТВ-детектором, позволяющим дистанционно определить, пользуются ли в доме телевизором и даже какие конкретно каналы с его помощью смотрят. А кто мешает запустить по улицам грузозыч, отыскивающий пользователей нелегальной Windows?



Наглядная демонстрация возможностей TEM-PEST. Не хватает только антенны, которая не влезла в кадр.

Шпионские игры

Об играх сейчас говорят как о новом медиаканале, сопоставимом с телевидением и даже превосходящем его, — и уже на основе этого появляется повышенное к ним внимание. К примеру, сервисы с обязательной регистрацией вроде **Steam** — идеальная площадка для сбора информации. Кто, откуда, сколько лет, какой почтовый ящик, чем увлекается — о такой базе можно только мечтать, а с недавним превращением Steam в полноценный социальный проект сервис стал еще привлекательнее. К слову, **Valve** уже несколько раз предлагали пустить свои данные «на оборот», но пока они неизменно отвечали отказом. Хотя кто знает, как оно на самом деле?

А вот Google, к примеру, запатентовала специальную технологию для составления портрета игрока на основе их поведения в онлайн — какую музыку слушают во время игры, какие действия совершают и как общаются с другими пользователями. По словам сотрудников Google, подобная технология может выявить «такие черты характера, как склонность к агрессии, депрессивность или жизнерадостность». А это, в свою очередь, позволит надоедать человеку рекламой именно того товара, который ему якобы нужен больше всего (грубо говоря, если вы убиваете всех подряд, вам предложат купить успокоительное). Угнетает только то, что Google запатентовала технологию лишь для того, чтобы их не опередил кто-то другой. Хотя ее использование в будущем совсем не исключено. И не только маркетологами — к примеру, профессор психологии **Мартин Макнилл (Martin McNile)** считает, на Западе, где к играм относятся как к серьезному показателю поведения человека, эта технология может пойти очень далеко. По его мнению, вполне возможно, что в будущем чересчур буйных участников сетевых боев будут отправлять на принудительное обследование к психиатру, а то и отказывать в выдаче водитель-



Вот она, Elf Bowling, первая игра-шпион.

ДЕКАБРЬСКИЙ ПЕРВОАПРЕЛЬ

В середине декабря прошлого года по отечественным сетевым СМИ распространилась новость под заголовком «Вы сели за компьютер? Вас уже прослушивают!». Рассказывалось в ней о том, что некий украинский студент обнаружил в BIOS всех сетевых карт некую закладку, по специальным каналам отправляющую копию всего трафика в неизвестном направлении. Далее следовал поток технической информации и выводом, что таким образом прослушивается любой компьютер, собранный после 1993 года, а систему всемирной слежки создали правительства Японии и США. В конце шла рекомендация немедленно переслать эту статью своему системному администратору и на всякий случай распрямить телефонный шнур. Непонятно, кому пришлось в голову устроить 1 апреля посреди декабря, но некоторые полководники теории заговора восприняли эту статью всерьез.



Пример Battlefield 2142 показал возможное будущее компьютерных игр: отслеживание каждого шага пользователя и — чем черт не шутит — психика для самых буйных.

ских прав из-за большого числа аварий в Need for Speed.

Кстати, первой spyware-программой (по крайней мере, первой на этом пойманной) была именно игра. Elf Bowling от Nsoft (не путать NCsoft) бесплатно распространялась через интернет и отсылала персональные данные владельцам зараженных машин своим создателям. Однако в то время (в 1999 году) еще никто не предполагал, что в изготовлении шпионов начнут обвинять лидеров игровой индустрии. Например, в 2006 году разгорелся скандал вокруг Electronic Arts и Battlefield 2142. EA честно объявила, что в комплекте с игрой будет поставляться специальная программа, которая станет следить за пользователем и отсылать сообщения на спонсорские странички. А те, в свою очередь, доставят наиболее подходящие объявления прямо на экраны мониторов во время игры. Тем, кто не желал участвовать в рекламной компании, EA предлагала просто не устанавливать игру или играть в офлайн-режиме. Новость вызвала бурю протестов, и «электронниками» пришлось давать разъяснение, что программа не будет собирать личные

данные и «посещение автомобильных сайтов не закончится тем, что игра предложит вам купить новый Ford».

Скандалов можно вспомнить множество: портал GameSpot для удобства загрузки предлагал менеджер закачек Download Manager Assisted Download, в который была зашита программа-шпион, отслеживавшая поведение человека в сети. Cnet, владельцы GameSpot, с данным фактом даже не спорили, уверяя, что всего лишь отслеживали, какие файлы скачиваются с ресурса и как ими потом распоряжаются пользователи.

К слову, об использовании игр спецслужбами. Больше всего для этих целей подходят MMOG, ведь пользователь сам открывает для них ход на свой компьютер. Возможность шпионажа «успешно» продемонстрировала Blizzard на примере World of Warcraft. Игра использует специальную программу — так называемого «привратника», который, как выяснилось недавно, каждые 15 секунд загружается на компьютер пользователя и просматривает, что в данный момент в этом самом компьютере творится, какие программы запущены и так далее. Официально это дела-

ется ради «чистой игры» (чтобы засекать ботов). Но этим его возможности явно не ограничиваются.



Что интересно, в защиту Blizzard высказались многие игроки, заявившие, что готовы мириться с шпионом ради честной игры. И это не единственный подобный пример. Согласно опросам компании NPD Group, 90% американских игроков готовы смотреть рекламу, если сама игра достанется им по меньшей цене или вообще бесплатно. Получается, что зачастую слежка — это меньше из двух зол. А может, необходимо? Например, этой осенью в Германии была задержана группа террористов — как раз благодаря тому, что полиция узнала о неких людях, в больших количествах скупавших необходимые для изготовления взрывчатки ингредиенты.

С другой стороны, от терактов погибает куда меньше людей, чем от стихийных бедствий и от несчастных случаев, но власти любят использовать терроризм для оправдания все большего и большего проникновения в нашу жизнь. ■



Неизвестные злопущники пытались обвинить, что серия Halo на самом деле — хитрая операция спецслужб.



World of Warcraft оказался не так прост, как кажется.



Кирилл Алексин

ПОСТАЛ (Postal)

- Жанр: увейболл
- Режиссер: Уве Болл
- Сценарий: Уве Болл, Брайан С. Найт
- В ролях: Зак Уорд, Дэйв Фолк, Крис Коппола, Майкл Беннер, Джеки Тон
- Бюджет: \$20 млн
- Сайт: www.postal-the-movie.com



Белесничка и шесть гномов

Очень-очень жаль, что Postal был не первым фильмом Уве Болла. Все эти годы мы его, оказывается, неправильно понимали.



Дедушка Макус

А вот и наш герой (в центре, на заднем плане) в роли беззастенчивого немецкого режиссера.



Всем встанем

Режиссер не боится вынимать на одну социальную группу или конфессию: по социуму досталось всем.



Пристрели их

Postal, как обычно, в своем амплуа: мочат всех и без разбору.



Обычно экранизации **Уве Болла** («Дом мертвых», «Один в темноте», «Бладрайн») хочется сравнивать с умалишенным после кубы галоперидола: бормочет какую-то ахинею, хотя местами — заслушаешься. **Postal**, напротив, внянее, хотя и не без отклонений. Фильм скорее похож на гусара, который по слогам, зато раскатистым басом читает сборник похабных шуток. 14-я минута: мужчина демонстрирует гениталии — брызты, трасутся, ха-ха! 15-я — метеоризм, испражнения. 18-я — мочат старушку. 23-я — кладут целую очередь наркоманов и забулдыг... Всего Postal идет два часа.

Сюжет складывается примерно такой. В американском поселке Рай в ржавом трейлере, с толстой женой, мается некий Чувак (Зак Уорд), классический white trash без образования и мозгов. Но вот городок взбаламучивают, с одной стороны, арабские смертники, с другой — председатель порнографической секты, родственник главгеров. Чувак берет в руки оружие и на наших глазах становится Пацаком.

Следить за историей трудно. Она распадается на анекдоты: старушка застрелила на светофоре, а постовой ее — бац из ружья; на собеседовании эйч-ар изобретательно топчет кандидата; детские трупики на тротуаре; девушка в рот наложил. Бывают просветы, бывают провалы. Сам Болл появляется в эпизодической роли древнего немецкого режиссера: «Ходит слух, что мое кино финансируют нацисты... Ну, что я могу сказать... Это правда!».

Впрочем, смеяться не хочется — и, поразмыслив, скоро находишь причину. Выходит, что мы в Уве Болле все эти годы ошибались. Принято считать, что он поставляет не просто плохое, а заомогило гнилое кино. Так нет! Технически опусы Болла выполнены на уровне новых российских блокбастеров. К тому же Болл на зависть продуктивен (рассказывая о Postal, сколько рекламирует уже готовые **A Dungeon Siege Tale**, **BloodRayne 2** и **Far Cry**). Он вполне адекватен и не считает себя богоизбранным — в Postal изображает дурковатого гоблина, гибнет от выстрела в пах. Иногда зарываешься, но, в принципе, может быть позитивным культурным героем и даже, не любимою, ролевой моделью.

Другое дело, именно в Postal заметно творческое бессилие Болла. Из богатейшего игрового контента Уве Болл не может вытянуть ничего. Брызжут кровь и фекалии. Сатира — за гранью любых приличий. Нет главного — куража. То есть, заполучив прослепую девственницу, Болл не лишает девушку статуса, а просто себе пиятис и ковыряет в носу.

Резюме: Объяснить главный кинофеномен современности, оказывается, несложно. Понимаете, самого Уве Болла трэш абсолютно НЕ ПРЕТ. Вот поэтому Postal — запредельный, казалось бы, трэш — абсолютно не вдохновляет.

Оценка: **УВЕБОЛЛЛЛЛ**

НОВИНКА!

Mini
Pringles®

НИЧЕГО СЕБЕ Mini!



Сделай самое
Прикольное фото с
Mini Pringles!

Загрузи фото на сайт конкурса!
Выбери приз по своему вкусу! 5 победителей каждую неделю!
Подробности на

www.mini-pringles.ru



На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Слава Кисс

ИГРОВОЕ
КИНО

СКАЛОЛАЗКА И ПОСЛЕДНИЙ ИЗ СЕДЬМОЙ КОЛЫБЕЛИ

- **Жанр:** Лара Крофт по-русски
- **Режиссер:** Олег Штром
- **Сценарий:** Олег Штром, Алексей Тимм
- **В ролях:** Анастасия Панина, Дмитрий Нагиев, Сергей Юшкевич
- **Бюджет:** \$6 млн
- **Сайт:** <http://skalolazka.ru>

Черт побери



Нагиев и его коллеги по тайному обществу принципиально изъясняются только на «русском английском». Получается дико смешно.

Не бов-баба



Для Лары Крофт скалолазка Алена не конкурентка: девушка бойкая и по горам лазать более-менее умеет, но постоять за себя не в состоянии.

Что наша жизнь? Физ-ра!



Прыжки и трюки даются Алене с трудом.

Как у взрослых



Вот в этом месте фильм столь откровенно цитирует «Индиану Джонса». Сейчас Алена пробует брешь в скале и там оку-жусь...

Нынешнее российское кино не так безнадёжно, как его принято описывать, но в сознании зрителя уже прочно отложилось мнение, что смотреть его можно только испытывая чувство стыда (за то, что такое сняли в России), неловкости (за актёров, которые вынуждены нести окоселцу), отвращения (за то, что сняли так плохо) или, наоборот, удивления и дикого веселья (потому все так плохо, что даже хорошо). Мнение это несколько однобокое: не все у нас так плохо, недавно вот вышел «День выборов» — уморительно смешная комедия, с постоянным и очень плотным потоком шуток, причем шуток хороших, а не пошлых или просто idiotских, как это обычно бывает. Но и небезосновательное: до тех пор, пока в прокате будут доминировать фильмы вроде «Скалолазки», наше кино всевозвездно воспринимать никто не будет.

Как понятно из названия, «Скалолазка» списана с *Tomb Raider* (который, в свою очередь, вырос из «Индианы Джонса»). Все первичные половые признаки налицо: в главной роли боеватая девушка по имени Алена (Анастасия Панина), которая и по горам лазает, и древние языки на лету переводит («скалолаз-лингвист», пользуясь местной терминологией); ей противопоставят очередные масоны-иллюминаты с безграничными ресурсами и правительскими целых стран на коротком поводке; и все это на фоне сюжета о спасении мира от солнечного выброса при помощи древних артефактов (в экранизации *Tomb Raider* речь шла о параде планет — те же яйца, в общем).

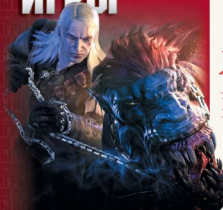
Но на внешнем сходстве все и заканчивается. Алена очень старается, но Лара Крофт (и игровой, и Анджелине Джоли) она не чета: и в плане внешности, и в плане харизмы, и в плане физической подготовки. Ладно, драться она не умеет, но пусть хоть бегают и прыгают порезвее. Когда на нее начинают охоту, становится хорошо видно, с каким очевидным усилием даются ей прыжки по крышам. С «Ультиматумом Борна», где был похожий эпизод, это, естественно, никак не сравнится.

О таких вещах, как общее качество фильма, сценарий и все остальное, можно, в принципе, и не заикаться, с этим все и так понятно. Отдельно стоит сказать только о двух вещах. Во-первых, тут очень много разговоров в духе «русские — они такие». Если уж хочется как-то потратить чувство патриотизма зрителя, делать это нужно как-то поаккуратнее, а иначе это выглядит как комплекс неполноценности. Во-вторых, здесь чудовищный product placement: игру «Скалолазка» показывают сначала один раз, потом еще раз — чтобы, блин, ВСЕ увидели.

Резюме: Культурная ценность этого фильма близка к нулю, но после просмотра остается состояние какой-то idiotической радости. Такое бывает, когда «так плохо, что уже хорошо».

Оценка: ★★★★★

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

«ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» №12 (73) 2007

www.lki.ru



Ведьмак. Игра, достойная стоять рядом с *Fallout 2*! Чем оправданы такие заявления и что произошло через пять лет после «Владычицы озера» — вы узнаете из огромной, 20-страничной статьи.



Линия фронта.

Рецензии/руководства: *Half-Life 2 Episode Two*, *Portal*, *Heroes of Might & Magic V: Повелители Орды*, *ДЖАЗ*, *Quake Wars*, *Settlers 6* и другие. Со-

веты мастеров: *Medieval 2* — тонкости управления персонажами, *Warcraft 3*, *DotA*, 7.62.

Линия горизонта.

Аллея славы героев: кто вы, мистер Фримен? **Летопись** — рассказ о Курской битве и о тайной войне, которая ей предшествовала. **Судьба хита** — родоначальник квестов. **Красная книга** — откуда взялись темные эльфы, и эльфы ли они на самом деле? **Вокруг игры** — ролевая система GURPS: таким мог бы стать *Fallout*.



Видеожурнал /ЛН.

Новости с Татьяной Оболенской — про игры, игровую индустрию и современные игровые технологии; три дня «Игромира» — горький отчет об уникальной московской выставке; полное видеопроектирование игры *Portal*; свежие рецензии, интервью и многое другое.

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

MOBI №12 (40) 2007

www.mobi.ru

ЭКСПЕРТИЗА:

ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА МЕСЯЦА

- 2 SIM-карты, работающие одновременно: Samsung D880 Duos
- Новый образ в популярной линейке: Motorola RAZR2 V8
- Новый дизайн серии ProFile: Acer TravelMate 5720
- Возвращение формата RAW: Canon PowerShot G9

СРАВНЕНИЕ

Пятимегапиксельные камеры

Стартовала сезонная гонка камерофонов. Как и два года назад, как и в прошлом году, фаворит состязания — Sony Ericsson. Но сюрприз: в этот раз в финал неожиданно

вышел Samsung со своим логотипагическим флагманом G600. Тягаться ему придется с настоящим монстром, новой топ-моделью K-серии Sony Ericsson — K850l.

НАВЫКИ

Мессенджеры для мобильных устройств

ICQ, Jabber, MSN, Viber — в мобильном устройстве. Обзор самых популярных IM-клиентов для мобильных телефонов, смартфонов и коммуникаторов. В нашем материале — все важные хитрости, настройки и способы решения распространенных проблем.

Фотография: основы ремесла

Искусству всегда предшествует ремесло. А чтобы заниматься ремеслом, требуется изучить его основы. В ремесле фотографии есть немного вещей, которые нужно понять и запомнить. В этой статье — подборка подобных ключевых понятий.

Mobi



Мир Фантастики



ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

«Мир фантастики»

№12 (52) 2007

www.mirf.ru

Главный зимний блокбастер в этом году — «Золотой компас», экранизация первого тома из фэнтезийной саги Филиппа Пулмана. Это не Гарри Поттер, это куда серьезней! В номере: обзор мира Пулмана «Темные начала» и все о новом фильме.



Книжный ряд

Майкл Стэкпол рассказывает о работе над литературным циклом «Звездные войны». Репортаж из Дании с «Еврокона 2007»: русалочки и имперские штурмовики. Андрей Белянин классифицирует начинающих и маститых писателей.

Врата миров

Самое страшное в Японии — местные

чудовища, от Они до Годзиллы. Художник Игорь Варавин делится секретами книжной иллюстрации. Снайдермен, Россомаха и другие столпы вселенной Marvel.

Машина времени

Фантазия писателей за вечный двигатель, а законы физики против, но борьба продолжается. **Метеориты**, падая на Землю, рождают глобальные катастрофы, небесный металл и фантастические легенды. Изучаем, как и чем защитить голову от дубины, стрелы и лазерного меча.

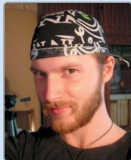


Фильмы на DVD

Научно-фантастический боевик «Универсальный солдат» (в ролях Жан-Клод Ван Дамм и Дольф Лундгрэн), классический немой фильм 1922 года «Носферату: симфония ужаса» и масса эксклюзивных видеороликов.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Приветствую всех путешественников по виртуальному миру, любителей прокачать героев до максимального уровня, пособирать лут в инстансах, побегать от «паровоза» на просторах PvE-зон и побавфить на PvP-аренах. Что-то странное происходит на отечественных MMOG-просторах. Число интернетчиков растет не так чтобы уж очень быстро, а вот количество онлайн-игровых игр, которые локализируют отечественные разработчики, прямо-таки зашкаливает. И если еще год назад это можно было списать на попытку застолбить себе место под онлайн-вым солнцем, то сейчас масштабы несколько подросли — и становится очевидно, что издатели не просто создают задел на будущее, а уже сейчас пытаются заработать на MMOGPG.

Причем четко прослеживаются два варианта «захвата рынка». Одни издатели работают только с хитами, предлагают геймерам, что называется, отборный продукт, а другие берут массовостью: выпускают, допустим, несколько средних-мелких корейских онлайн-ролевок в надежде собрать на них неплохую кассу.

Но как бы радужно ни смотрелся сейчас перспективы развития российского онлайн, вопрос «перепроизводства» уже маячит на горизонте. Нет пока в России такого количества онлайн-геймеров, чтобы населили столько игр. Создавать отдельные сервера для русскоговорящих пользователей невыгодно, да и доход от игр, где игра ведется на международных серверах, вряд ли большой (если вообще есть).

Алексей Макаренко,
редактор раздела

Новые гости с Востока



Сексипильные и милые девушки, конечно же, входят в стандартный комплект поставки R2.

Еще одна корейская онлайн-RPG собирается получить прописку в России. Компания Innova Systems будет издавать в России локализованную версию R2: Reign of Revolution. Внешне игра выдержана в традиционном для корейцев стиле: с цветастыми, чуть-чуть мультяшными гламурными персонажами, с красивым миром, броскими спецэффектами и множеством других украшательствах.

Если же взглянуть на механику, то мигом выясняется, что многие законы онлайн-игр здесь поставлены с ног на голову. Главное, что стоит отметить, — в R2 очень простая прокачка, которая к тому же не играет важной роли. С самого своего рождения персонаж может надеть любые доступные его классу доспехи — и при некотором везении даже победит игрока, который развивается уже достаточно долгое время. В чем же тогда суть R2? Ответ прост — в коллективизации. В игре очень мощная система гильдий, их участники со временем получают доступ к разнообразным уникальным умениям. Еще одно интересное нововведение — Справедливая Награда. Это специальный знак, глава может выдать его одному из членов гильдии, сделав того, таким образом, сильнее.

Не забыли и про PvP — сражаться предстоит как за контрольные точки, так и за замки. И те, и другие дают своим обладателям определенные преимущества (в первую очередь — доходы от налогов). Есть и традиционный ганг (нападение на игрока без предупреждения), и сражения на аренах, и еще много чего интересного. Релиз русской версии R2 предположительно состоится в начале 2008 года.

Реквием по спокойному сну



Дало было к ночи...

На этом новости корейского происхождения не оканчиваются. Компания Gravity CIS, уже отличившаяся как издатель «Парнарок Востока», тащит в наши края еще одну MMOGPG с Востока — «Реквием» (Requiem Online). В Корее нынче в моде свежие тренды — вот и этой игре есть чем нас удивить. Мир выдержан в хоррор-стилистике, что не совсем привычно для онлайн-RPG. Жизнь в «Реквиеме» привязана к внутриигровому времени: как только наступает ночь, здесь становится страшно и очень опасно — но, с другой стороны, именно в это время с врагов падают самые дорогие вещи, а экспа течет рекой. Еще одна интересная задумка — игрок сможет вырастить собственного питомца, сильного и свирепого, а как только наступит ночь — быстро, а не медленно, преобразится, получив новые навыки и возможности.

В остальном же перед нами вполне стандартная MMOGPG. По-корейски красивая, с тремя расами, множеством классов и очень хитрыми подземельями, для прохождения которых группа игроков должна не только сражаться, но и решать разнообразные логические задачи. Бета-тестирование русской версии запланировано на декабрь (когда вы читаете эти строки, оно, скорее всего, уже начнется). Ну а через месяц-другой состоится релиз.

Громкая заявка Carbine

«Эта студия создана на небесах», — именно так Роберт Гарриотт (брат Ричарда Гарриота), глава североамериканского филиала NCsoft, прокомментировал новость о создании Carbine Studios (принадлежит все той же NCsoft). Основания для столь громких слов у него действительно есть. 17 сотрудников новой студии работа-

ли в самой **Blizzard**. Среди них, например, **Кевин Бирдсли**, бывший ведущий аниматор **World of Warcraft** — в **Carbine** он получил должность вице-президента по игровому дизайну. Или вот **Джейсон Хайес** — экс-композитор **Warcraft 3** и **World of Warcraft**. Есть знаменитости и из других лагерей — исполнительный продюсер компании **Джереми Гэффи** некогда руководил разработкой **Asheron's Call**, работал над **City of Heroes** и еще почти десятком онлайн-игр. Всего же в штате компании 41 матерый разработчик, а в планах — нанять еще как минимум сотню человек.

Какой же игрой собирается порадовать нас **Carbine**? Разумеется, онлайновой. Подробности пока не разглашаются — известно лишь, что у компании уже почти готова демоверсия, а действие проекта будет разворачиваться сразу в нескольких сеттингах, среди которых есть и любимое всеми фэнтези.

Восьмой Fallout



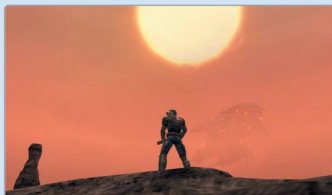
Вот так выглядят результаты военных экспериментов...

Отечественные MMORPG в последнее время растут как грибы после дождя (интересная, кстати, примета — уж не к кризису ли рынка?). И вот очередной ее представитель — постапокалиптическая онлайн-игра **8th Day** от компании **PIPE Studio**, авторов квестового сериала «**Братья Пилоты**». Действие «Восьмого дня» разворачивается в недалеком будущем, сразу после военного эксперимента, превратившего Землю в одну из главных помоек Вселенной. Выжившие поделены на три фракции людей (лучшие стрелки), псиоников (маги) и киборгов (профессионалы ближнего боя). В начале игры все они будут находиться в состоянии шаткого перемирия, но со временем все может измениться — как в сторону крепкого союза, так и в сторону войны. Кроме того, разработчики обещают огромное количество квестов, несколько сюжетных тайн, мощную систему профессий и множество других интересных вещей. Выход игры запланирован на начало 2008 года.

Из Норрата — в Азерот

Компания **Linden Lab** (разработчик социальной MMORPG **Second Life**) и **IBM** заявили о своих благородных и очень труднореализуемых планах — начать совместную разработку технологий, которые по-

Коротко о важном



Если в **Tabula Rasa** простоять так целый месяц, то получишь награду.

- **CCP Games**, разработчик **EVE Online**, открыла офис в США, штат которого будет насчитывать более 100 человек. Займется там не только поддержкой знаменитой космической MMORPG, но и разработкой нового проекта.
- В свежей MMORPG **Tabula Rasa** будет специальная система поощрения игроков-ветеранов. Первую награду можно получить уже через месяц игры, следующие — через каждые три месяца.
- Разработчики **Pirates of the Burning Sea** пообещали, что пользователи этой пиратской MMORPG смогут приобретать таверны и прочие питейно-развлекательные учреждения, которые станут центрами общения игроков.
- **BioWare**, судя по всему, работает над MMORPG во вселенной «Звездных войн». Неужели нас ждет **Kotor Online**?

могли бы интегрировать онлайн-игры между собой.

Планы на ближайшее будущее — создать эффективную и безопасную платформу для продаж внутриигровых предметов и услуг. Ну а в перспективе разработчики думают и о том, чтобы объединить все онлайн-вселенные планеты в заданную сеть, где будут позволены даже путешествия между мирами. Идея, конечно, прекрас-

ная, но в чем-то утопическая: организовать даже простую «экскурсию» персонажа из одной игры в другую технически очень сложно. Ну а дать ему возможность жить там полноценной жизнью, используя навыки, обретенные ранее в другой игре, — это вообще из области фантастики. Впрочем, если у **Linden** и **IBM** получится такое, то это будет, пожалуй, самое великое событие после возникновения самих MMOG. ■

Linden Lab

ABOUT US | **CONTACT** | **NEWS** | **FORUM** | **FAQ** | **HELP**

Second Life

Join a flourishing new online society, shaped entirely by its residents. Here you can be or do anything. Explore an ever-changing 3D landscape. Meet new and exciting people. Create a masterpiece — or an empire. Second Life is yours — to imagine, invent, and inhabit.

- Explore a boundless world of surprise and adventure.
- Create anything you can imagine.
- Connect with new and exciting people.
- Compete for fame, fortune, or victory.

Whatever your goals, whatever you choose to do, your Second Life starts now.

FEATURED JOB POSTING

Web Developer
Linden Lab is looking for a web developer to help us bring Second Life and the Web closer together. If you can craft order from chaos, make it poetic, and give it several notes of reliability... you might be our next Linden!

[VIEW OPEN JOBS](#)

SECOND LIFE IN THE NEWS

Only News Virtual
Phila News | Nov, 29 Oct 2007

Kelly Services Expands Presence With Launch of Virtual Headquarters in Second Life
CNN Money | Thu, 25 Oct 2007

IT revolution in Second Life
Computer World | Thu, 25 Oct 2007

[2 NEWS ARCHIVE](#)

LINDEN LAB PRESS RELEASES

05/29/07
Linden Lab Introduces Identity Verification for Second Life

05/23/07
Linden Lab Shows New Light on Second Life With Acquisition Of Technology From Windward North Interaction

02/27/07
Linden Lab To Launch "3D Voice" in Second Life

[2 PRESS RELEASE ARCHIVE](#)

Linden Lab создали весьма успешный виртуальный мир **Second Life**. Но по плечу ли им объединить все онлайн-игры?

Алена Еришова

ИГРА
В ОНЛАЙНЕ

С некоторых пор «Игра в онлайне» не только выходит в журнале, но и ведет планомерную экспансию на DVD. Все больше патчей, модов, карт, демоверсий и прочих вещей, полезных в онлайн-овом хозяйстве любого геймера. И так, на диске этого номера вас ждут...

**Эксклюзив от NCsoft**

Эксклюзивные материалы от NCsoft! С этого момента мы будем ежемесячно радовать вас подборками, специально для «Игромании» прилагающимися из Брайтона, где находится европейское представительство NCsoft. Сегодня мы подготавливаем для вас:

— Урок логоса (Logos) — уникального визуального языка Tabula Rasa, придуманного Ричардом Гэрриотом. На диске вас ждут изображения основных символов языка, их перевод, а также комментарии Ричарда;

Репортаж с мест боевых сражений — продюсер игры Старр Лонг (Starr Long) расскажет нам про контрольные точки и про свой первый опыт телепортации в игре;

История Сары Моррисон (Sarah Morrison) — той самой рыжеволосой девицы, которая первой увидела Отравленных (The Bane).

А также небольшой рассказ про новую систему индивидуализации персонажа в City of Heroes и небольшой материал про коллекционную мышь для Guild Wars.

**Новые возможности EQ2**

Собрав практически полный набор разных полезных для World of Warcraft, мы переключились на другие игры. Сегодня настала очередь EverQuest 2. При деятельной поддержке сайта Norrath.ru мы собрали следующую подборку:

— ProfitIU Reborn — это полностью измененный интерфейс игры для игроков, которые большую часть времени проводят в рейдах. Он отличается от стандартного меньшим размером различных игровых окон и в то же время большей информативностью;

— Advanced Inventory — модификация существенно расширяет возможности инвентаря: добавляет три закладки и поддерживает шесть режимов отображения окна (начиная от расширенного режима со статистикой и заканчивая свернутым видом);

— EQ2MAP — расширение интерфейса игры, которое интегрируется с игровой картой. EverQuest 2 неудобен тем, что большинство игровых зон не имеют собственных мини-карт, и поиск нужных монстров и вещей превращается в настоящую пытку. EQ2MAP добавляет карты различных игровых зон и подробную информацию на них по

локациям, квестам, мобам, нейровым персонажам.

Выражаем благодарность сайту Norrath.ru за русификацию и поддержку всех трех модификаций!

**Статья «Все о маунтах в World of Warcraft»**

Эта статья является гайдом по транспортным средствам World of Warcraft: вы узнаете о маунтах редких и праздничных, классовых и PvP, летающих и ползающих. Также в ней рассказывается, как можно ускорить свое «такси» и как раздобыть самых редких и красивых зверушек.

**Статья «Рвжиимы PvP в Guild Wars»**

Многим кажется очень странным режим PvP в Guild Wars: непонят-

но зачем сразу дают персонажа максимального уровня, странно, что в режиме Zaishen Challenge предлагают сражаться с ботами.

На самом деле PvP в Guild Wars не надо бояться, хоть он и отличается от PvP большинства MMORPG. В этой статье мы объясним вам, какие виды арен существуют и чем они отличаются, расскажем о титулах, которые можно заработать, и немнужно поведем о билдах.

**Статья «Интервью с гейм-мастером RO»**

Многие игроки часто задаются вопросом: а какое это — быть гейм-мастером? Каждый третий считает, что должность игрового мастера — легкая и не требующая особых усилий. Каждый второй думает, что игровые мастера используют свои возможности для обогащения, черствуют. Вот теперь у вас есть возможность все это узнать. ■



✓ NCsoft мечтает сделать язык логоса (Logos) аналогом эсперанто.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Огромный модельный ряд
внедорожников: Hummer,
GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему
миру: от Крымских гор
до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего
тюнинга, десятки деталей
и запчастей.



Полный комплект джипера:
лебедка, GPS, пониженная
передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru

1C
ФИРМА «1С»

ASE
avalon style
entertainment

WELCOME TO THE APOCALYPSE

МУТАНТЫ, РАДИАЦИЯ, ВОЙНА

ПОСТЯДЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Fallen Earth, LLC.
- Разработчик: Fallen Earth, LLC.
- Сайт игры: www.fallearth.com

ДАТА ВЫХОДА

2008-2009

2154 год. Мир, который мы когда-то знали, разрушен, лишь жалкие остатки человечества населяют опустошенные земли. В результате вирусных эпидемий на Земле появились новые виды существ — иначе как монстрами их не назовешь. Но куда страшнее стали сами люди, ведь главный закон отныне — прав тот, кто сильнее. Такую вот нерадостную картину рисует **Fallen Earth**.

Сегодня мы подробно расскажем о том, что показали нам разработчики в альфа-версии игры, а также поговорим с пристратием ведущего геймдизайнера **Icarus Studio** Ли Хэммока.

На руинах человечества

События игры происходят в районе Гранд-Каньона (США). Это один из немногих уголков планеты, избежавших разрушительного воздействия вируса шивы (Shiva). Игрок становится одним из выживших посреди диких земель и вынужден бороться за свое существование, заведя союзников и истребляя врагов. В среде онлайн-геймеров **Fallen Earth** давно прозвали «**Fallout** в онлайн». Уж больно близки эти игры по духу. Та же разруха, банды, правящие городами, мутации...

[Игромагия]: В пресс-релизе говорится, что мир **Fallen Earth** пострадал от вируса под названием шива, который уничтожил 99% населения. Не могли бы вы подробнее рассказать, как это произошло?

[Ли]: Персонажи в игре не знают, как появился вирус, основную их массу больше заботят последствия, чем первоисточники. Но предисторию я вам расскажу. Эпидемия началась в Центральной Азии, затем быстро распространилась по всей планете, непрерывно мутируя, что сделало невозможным предотвращение заразы. Вирус также стал причиной конфликтов между крупными державами. Небольшие вооруженные столкновения постепенно перешли в ядерную войну. Так что на голову человечества свалилось сразу две напасти: вирусная эпидемия и радиационное заражение.

К тому времени как радиоактивное облако осело и пик активности шивы шнал, практически вся поверхность Земли превратилась в безжизненное пустыно. Одним из немногих мест, где людям удалось выжить, оказался Гранд-Каньон. Армия США построила на его территории массивную и хорошо защищенную базу по соседству с еще одним надежным укрытием, принадлежащим мега-корпорации **GlobalTech**. Две эти могущественные структуры позаботились о том, чтобы не допустить в округе распространения заразы.

Вокруг Гранд-Каньона попрежнему есть места, которых следует избегать из-за высокого уровня радиации. Отличить их довольно просто — это мертвые зоны, где практически нет нормальной растительности и животных.

Начинается игра в одном из 18 городов, расположенных на территории 5 стран первого сектора. В каждом из них свои жители и свои проблемы. Сразу рассчитывать на снайперские винтовки и гранатометы не приходится, оружие новичка в **Fallen Earth** — это пейнтбольные пушки и бита.

В игре крайне необычная система прокачки. Каждый раз, когда вы получаете десятую часть опыта, необходимого для повышения уровня, персонажу дают 2 очка улучшения (APs). Они тратятся на развитие параметров, навыков и мутаций. Также параметры немного увеличиваются с каждым приобретенным уровнем. Всего в игре 6 основных характеристик: сила, выносливость, координация, ловкость, интеллект, сила воли, наблюдательность и харизма. Уровней астрономически много — 150!

На каждом сервере можно завести до четырех персонажей. Кроме пола, роста, цвета кожи, черт лица и причёски появляются настройки макияжа, пирсинга,

тату и даже степени волосатости груди для мужчин. Помимо того, на выбор дается несколько предметов одежды, так что новички будут отличаться друг от друга не только формой ушей.

Ядерная война

В самом начале работ над игрой девелоперы сказали, что создадут очень большой мир. При этом не будет никаких инстансов, долгих загрузок, резких климатических переходов. Само собой, путешествовать пешком по таким просторам слишком долго, поэтому игрокам будут доступны средства передвижения — начиная с лошадей и заканчивая грузовиками и военной техникой.

[Игромагия]: Насколько большим будет игровой мир?

[Ли]: Карта **Fallen Earth** будет размером 7 тыс. км² (83х83 км). Прогрулка из одного конца в другой по прямой займет до 30 часов реального времени, но учи-



Банда мутантов весело поджаривает на костре тушку мутировавшего броненосца. На футболке бойца слева — советские серп и молот.

тывая далеко не плоский рельеф местности, можно смело накрутить еще десяток.

Чтобы набрать достаточное количество уровней для перехода в следующий сектор, понадобится от 30 до 80 часов, при этом увидеть удаста далеко не все. Если же вы любите проходить абсолютно все задания, то смело рассчитывайте на 300 часов чистого геймплея в каждом из секторов *Fallen Earth*.

Как уже было сказано, некоторые зоны заражены и делать в них нечего. Но с помощью добавок мы будем постепенно добавлять контент и в них.

[Игромания]: Ли, расскажи о команде, которая работает над *Fallen Earth*. Сколько в ней человек, какой у них опыт и как появилась идея создания игры?

[Ли]: Сейчас у нас около 50 человек самых разных национальностей и с самым разнообразным опытом. Некоторые пришли непосредственно из геймдева и уже принимали участие в разработке MMOG, а есть люди, делавшие настольные ролевки, рисовавшие комиксы. Но одно всех нас объединяет — страсть к играм. И то, что у нас совершенно разные представления о них, только помогает в работе.

Идея *Fallen Earth* появилась у нас довольно давно. Пост-apокалиптическое будущее продолжает оставаться важной частью современной культуры. Раньше человечество боялось ядерной войны, теперь боится глобальных климатических изменений и эпидемий. Людей привлекает мысль о том, чтобы перестроить разрушенный мир, и мы дадим им возможность сделать это. Пускай уж лучше в игре режутся на выжженных пустошах, чем создают их в реальности.

Еще одной важной частью *Fallen Earth* станет крафтинг: все необходимое оружие, снаряжение и припасы будут производить сами игроки. Ограничения выбора специальности нет, но чтобы достичь успеха в какой-то области, потребуется много времени. Так что специализацию придется выбирать в любом случае.

Компоненты для крафтинга можно извлечь отовсюду — из растений, тулов зверей, мусорных куч, заброшенных свалок, останков техники, каменных пород. Любители поковыряться в мусорных баках будут в восторге.

В тушках змей, волков и другой живности попадается только то, что там действительно может быть: шкуры, клыки, хвосты. Оружие и броню придется делать из материалов самому или заказывать специалисту. И если футболку можно шить за час, то создание джипа может занять несколько недель. Хотя для этого не обязательно находиться в онлайн, персонаж продолжает работать даже после выхода из игры.

Процесс крафтинга в *Fallen Earth* двусторонний, вы сможете не только собрать из запчастей винтовку, но и потом разобрать ее, чтобы использовать те же детали для изготовления какого-нибудь огнемета. Качество сырья будет играть большую роль в том, насколько эффективным окажется готовое изделие.

[Игромания]: Поскольку местом действия игры будет Гранд-Каньон, стоит ли ждать исключительно пустынных, выжженных солнцем пейзажей?

[Ли]: Несмотря на сложившийся стереотип, на территории Гранд-Каньона множество утлоков, мало похожих на пустыню.

Мутации

Все мутации в игре разделены на 10 типов, каждый из которых придется развивать отдельно. Например, патотрансмиссия, превращающая носителя в разносчика чумы; телепатия — способность влиять на разум людей, вплоть до самоубийства; наноманипуляция — использование нанитов своего тела для излечения ран и усиления защиты.

Все фракции в игре имеют свои генные предпочтения и предлагают разные пути их улучшения, но можно создать собственный вид мутации с помощью навыка «Генетика» или изучить их сторонних источников.

Например, национальный заповедник Кайбаб. Будут и пуга, и степи, и ущелья, и дюны, и грязевые озера...

Гранд-Каньон мы выбрали из-за его великопечных пейзажей и наличия там множества малоизученных утлоков. Пользуясь этим, мы добавляем области, которые нет в реальности. Ракетные бункеры, тюрьмы, заводы по производству атомной энергии, массивные мосты, руины — это лишь некоторые элементы окружения в *Fallen Earth*.

Битва грядет!

Власть в мире *Fallen Earth* поделена между шестью кланами, каждый из которых имеет двух союзников, двух противников и одного смертельного врага. Со временем игроку придется сделать свой главный выбор — кому из них отдать предпочтение.

Дети апокалипсиса (COTA) — группа анархистов, не



За развитие мутаций отвечают два параметра, и чтобы получить доступ к более эффективным препаратам и способностям, придется повышать их, вкладывая APs. За использование мутационных навыков отвечает биоэнергия, которая снижается или один раз, при включении умения, или непрерывно, пока эффект мутации активен.

Желающих, чтобы мир снова превратился в цветущий рай, и делающих все возможное, дабы этому помешать. Они не переносят технологии, уничтожая любые электронные устройства, которые только находят.

Информеры (Enforcers) — хорошо организованное военное общество, которое выступает против любых проявлений хаоса и намерено держать мир под строгим контролем. Считают дисциплину и правительство единственными вещами, способными возродить мир.

Несущие свет (Lightbearers) — религиозная секта, посвятившая себя медицине и лечению. Используют новейшие технологии (включая мутации) для искоренения болезней и благодаря им надеются спасти мир.

Технари (Techs) — кучка ученых, помещенных на технологии и оберегающих хайтек-достижения предков.

Скитальцы (Travelers) —



В пост-ядерном мире встречаются прекрасные дамы с серьезными пушками наперевес и зализавшие хлопцы в ковбойском облачении. Обратите внимание, что стилистика очень похожа на *Fallout*, — это так называемый ретро-футуризм.



странники, конюшые с места на место, зарабатывающие деньги торговлей и исследованиями. Деньги для них — смысл жизни.

Вистасы (Vistas) — бывшие фермеры, рейнджеры и активисты за спасение природы. Всеми силами пытаются сохранить природные богатства Земли.

Каждая фракция специализируется в разных областях, открывая для своих членов доступ к уникальным способностям. Например, фракция «Несущие свет» хорошо преуспела в генетике и медицине, а «Дети апокалипсиса» — в мутациях и холодном оружии. Дружить со всеми не получится, так как, выполняя миссии для одних, вы повышаете репутацию у нее и союзников, но быстро становитесь врагом всех остальных. Можно оставаться нейтральным ко всем — в этом случае нападать на вас не будет ни один из шести кланов и удастся свободно посещать все города и районы. Но тем самым вы лишите себя значительной части игровых возможностей, связанных с непримиримой войной.

[Игромания]: Любители MMORPG уже подустали от квестов в духе «убей 10 крыс». Принесет ли ваша игра что-то новое в процесс выполнения миссий? И сколько всего их ожидается на момент релиза?

[Ли]: Убийство безобидных существ может создать у игрока ощущение, что он слаб и на большее не способен. Подобные задания мы сократили до минимума, а вот чего у нас будет с минхвой, так это сражений с рейдерами и настоящими чудовищами.

В процессе выполнения квестов у геймеров постоянно будет возможность выбора. Например, выбор того, какой из фракций

помогать. На наш взгляд, это куда интереснее, чем прямой, как указка, путь. Помимо стандартных поручений будет ряд поручений особых, таких как выслеживание и убийство редкого NPC, участие в разбойном нападении вместе с товарищами по оружию, PvP-миссии, подталкивающие игроков к прямому конфликту.

Пока мы не можем назвать точное количество квестов, но их будет что-то в районе 6 тыс. Более чем достаточно, чтобы игроки при повторном прохождении не ощущали, будто идут по стопам своего первого персонажа.

[Игромания]: Как долго займет процесс прокачки до максимального уровня? И чем вы собираетесь занять игроков, которые доберутся до конца?

[Ли]: В нашей игре нет максимальной планки и логического завершения игры. То есть 150-й уровень (максимальный) не ограничивает дальнейшее развитие персонажа. Оно будет идти непрерывно, и мы собираемся постоянно добавлять новый контент, чтобы даже самые хардкорные игроки не заскучили. Мы также хотим избежать системы, при которой для участия в интересных событиях (PvP, рейды) приходится ждать злого уровня.

[Игромания]: Сколько в Fallen Earth будет навыков и умений? Расскажите о системе развития.

[Ли]: В Fallen Earth нет классов, следовательно, игроки не ограничены строгими рамками умений. Зарабатывая опыт, вы приобретаете Advancement Points (APs) — очки, которые можно тратить на повышение ат-

Профессии

Список профессий Fallen Earth выглядит следующим образом:

Арморкрафтинг — создание всех видов брони и одежды;

Баллистика — производство огнестрельного оружия;

Оружейное дело — крафтинг топоров, ножей и других игрушек ближнего боя;

Кулинария — приготовление пищи и выпивки, необходимых для восстановления здоровья;

Биология — сбор растений и останков животных;

Генетика — изготовление препаратов для улучшения мутаций;

Геология — добыча полезных ископаемых;

Медицина — специали-



зация

в оказании первой помощи, устранении ядов и радиационных поражений;

Переработка мусора — в Fallen Earth даже из хлама и отходов можно создать что-то полезное;

Наука — производство различных технологических девайсов типа батареек и снайперских прицелов;

Обучение — умение писать книги и передавать свои знания другим.

рибутов, навыков или мутаций. Их будет достаточно, чтобы в совершенстве овладеть сразу несколькими специализациями, а не просто стать врачом или стрелком. Мы по-прежнему будем являемся пропалами распределения игровых APs.

Всего в игре 8 параметров, каждый из них влияет на множество вещей, в том числе на активные умения. Таких умений 10: использование брони, атлетика, увертливость, уклонение, аптечка, групповая тактика, ближний бой, пистолеты, винтовки, скрытность. Они определяют эффективность в бою, возможность использовать снаряжение и некоторые другие способности. Отдельно развиваются производственные умения и мутации, с помощью которых можно контролировать свои генные изменения.

Будут и специальные интерактивные навыки, которые не

входят ни в одну из перечисленных категорий, — например, выслеживание и азартные игры.

Убей меня нежно

В большинстве игровых зон при попытке убить другого игрока надевший ошейник тут же дает сильный разряд тока. Поэтому все разборки придется проводить на специальных территориях, где радиация блокирует сенсоры. Недостатка в таких местах не будет — Гранд-Каньон примерно на треть заражен.

Как говорят сами разработчики, они создали такую PvP-систему, при которой основной смысл заключается не в простом убийстве игроков, а в достижении определенных целей. Масштабные сражения будут проходить за места скопления полезных ресурсов, контроль территорий и приобретение редких знаний.



✓ На выжженных пустошах можно будет прокатиться на лошади, на джипе или даже на военной технике.



[Игромания]: Как смерть повлияет на игрока? Будут ли какие-нибудь ограничения после гибели?

[Ли]: Когда игрок умирает, его тело сканируется сетью LifeNet, передатчик которой находится у каждого на шее. Полученная информация отправляется в ближайшее здание клонирования, построенное некогда могущественной корпорацией GlobalTech.

Человечество уже давно забыло, как пользоваться этими сооружениями, рассеянными по всему Великому каньону, они считаются артефактами прошлого. Если игрок умирает, но остается живым в течение следующих 10 минут, он не подвергается никаким ограничениям, если не считать переноса тела в клон-машину.

Если же в этот промежуток его снова убивают, получаемый опыт на некоторое время сокращается. Погибнув в третий раз, персонаж потеряет ряд параметров. То есть один раз умереть не страшно, но если это будет происходить часто, будьте готовы к неприятным последствиям. При такой системе игроки, которые постоянно становятся жертвами в PvP, будут вынуждены со временем покинуть поле сражения.

[Игромания]: Давайте тогда сразу перейдем к PvP. Как оно реализовано в *Fallen Earth*, будет ли смысл воевать и можно ли использовать в боях технику?

[Ли]: PvP в *Fallen Earth* основано на конфликтах разных городов. Игроки могут попытаться изменить ход войны, выполняя специальные задания и помогая выбранной фракции увеличить сферы влияния. Задачи при этом могут быть самые разные, от

приказа разобраться с караваном врагов до бешеного убийства командира.

Поскольку геймеры, выбравшие противоположную фракцию, могут получить задание охранять тот же караван, вам придется столкнуться с ними лицом к лицу. Выполняя такие поручения, вы зарабатываете более высокие награды. Мы хотим подтолкнуть игроков к взаимодействию друг с другом, к объединению в группы для достижения общей цели. По поводу техники ничего сказать пока не могу, мы все еще прорабатываем этот вопрос.

Уникальной особенностью *Fallen Earth* по сравнению с другими MMORPG является деформация ландшафтов. Парой выстрелов из гранатомета можно создать на земле воронку и воспользоваться ею как окопом или же скинуть на дно врага. Еще одним неоспоримым достоинством можно назвать окно экипировки, в котором целых 22 слота под самые различные типы снаряжения, от очков и противогазов до сапог с метрowymi шипами. Причем вещи можно не просто можно носить, но и выбирать, как именно это делать. Бей-собольную кепку повернуть козырьком вперед или назад, куртку застегнуть или расстегнуть, зажечь или потушить сигару.



Планы у разработчиков грандиозные, главное — не сбавлять темп. Люди уже давно устали от фантазийных сказок и гоблинов с орками, тема же постапокалиптического будущего отлично подходит для MMORPG. Главное, чтобы релиз не затонул, а то мало ли — вдруг к тому моменту выйдет *Fallout Online*. ■

Экипировка

В *Fallen Earth* можно поднимать с земли и использовать в бою самый разный хлам, например, обломки ржавых труб или старые инструменты. В начале вообще будет очень мало настоящего оружия и на то, чтобы раздобыть обычный бильярдный кий, уйдет немало времени, не говоря уже о револьвере. Оружие могут создавать сами геймеры, но чем мощнее ствол, тем больше нужно ресурсов на его разработку.

Броня, доступная разным фракциям, заметно отличается как по виду, так и по характеристикам. «Несущие свет» в основном щеголяют в робах. «Дети апокалипсиса» используют костяную броню, а воики-инфорсеры предпочитают баллистические бронжилеты. Остальная экипировка, включая сапоги, перчатки, пояс и шляпы, для каждой фракции тоже уникальна. Это позволит быстро распознать в перестрелке, где друг, а где враг.

Как и в других MMORPG, каждый предмет можно подробно изучить и узнать его специальные свойства. Известно, что окно описания будет демонстрировать:

■ **Занимаемые предметы.** Одна вещь может занимать сразу несколько слотов. Например, надев шлем, придется отказаться от сережек;

■ **Соппротивление к разным видам урона.** Какое сопротивление дает надетая броня;

■ **Тип патронов,** если это огнестрельное оружие;



■ **Количество патронов в обойме;**

■ **Наносимый урон.** Количество повреждений и их тип: рубленые, проникающие, радиационные, термические;

■ **Задержка.** Время, которое проходит между атаками выбранным оружием, в секундах;

■ **Перезарядка.** Сколько времени требуется для перезарядки оружия;

■ **Атакующие навыки.** Какие навыки владельца учитываются при расчете повреждений;

■ **Защитные навыки.** Какие навыки цели учитываются при расчете повреждений;

■ **Требования.** Необходимые требования для того, чтобы использовать предмет.

Помимо этого, в том же окне будут показаны навыки, параметры, профрессии, мутации или принадлежность к фракции, некоторые бонусы и дополнительные эффекты.



Кладбище дождерной эвонки. Для жителей *Fallen Earth* — почти пасторальный пейзаж.



Раздеть персонажа можно будет по последнему писку постыдной моды. Главное быть осторожным: а то свои же с мутантом перемутают и зашугают свинцом.



Любой мало-мальски подкованный онлайн-геймер, если, конечно, он подключился к интернету не неделю назад и уже освоил несколько онлайн-овых игр, отлично представляет себе, чем отличается онлайн-овый космосимулятор от MMORPG, ему не нужно объяснять, что такое хедшот и джигбиз, как расширяются аббревиатуры WoW или GW. И тем не менее для большинства геймеров любая MMOG все равно что Матрица — они находятся внутри и поэтому мыслят категориями игры: геймплей, сториплайн, квесты, экспа, юнты...

Но, как и в Матрице, в любой MMOG всегда найдется свой хакер Нео. Вот только не всегда этот Нео оказывается белым и пушистым. Практически на любом сервере найдется человек, более или менее знакомый с основами хакинга и кракинга. Человек, жаждущий взломать игру, стать в ней богом покруче, чем администратор.

Как действуют эти люди? Какими способами они добиваются своих корыстных целей?

Как защититься от них? Со всеми этими вопросами мы обратились к одному из самых компетентных людей в области анализа вредоносных программ, нацеленных на кражу паролей и виртуальной собственности в онлайн-играх. Обо всех хитростях сетевых мошенников и о том, как с ними бороться, нам рассказал **Сергей Голованов**, вирусный аналитик «Лаборатории Касперского».

Бесхитростные цели

Для начала давайте отделимся немного от внутриигровых процессов и от геймплея и взглянем на игру со стороны. С ракурса, который геймеры используют крайне редко. Любая MMOG — это клиент-серверное приложение. Клиент отправляет запрос, а сервер на него отвечает. Запрос и ответ — это сетевые пакеты (обычно TCP/IP), содержащие все действия клиента, и реакция на них сервера. Учитывая, что создание сетевых пакетов

ОНЛАЙНОВАЯ АТАКА

Как воруют пароли в MMOG

легко реализуется на языке программирования Java, то и пиратских серверов, написанных на нем, немало.

Сервер представляет собой большую базу данных с множеством дополнительных приложений и служб. Ну а клиент — он и в Африке клиент. Когда вы, например, передаете что-то в игре другому персонажу, игровой клиент отправляет запрос, и если все проверки проходят успешно, в базе данных происходит смена имени владельца вещи. Проверки неизбежны, без них игра превратилась бы в хаос. Но их всегда можно обойти, обмануть или взломать. Представьте себе, что вы можете обойти проверку на затычки в Lineage 2 или на скиллы в World of Warcraft. Заманчиво? Очень!

Из структуры работы сервера становится понятно, что любые цели в MMOG можно достичь, не только находясь в ней и играя по правилам, но и если посмотреть на нее со стороны технологий, с использованием которых написан тот или иной тайтл. Те, кто играет по правилам, — добросовестные пользователи, другие — злоумышленники. Опять же, следуя логике, понятно, что хакеры могут обратиться свой взор и на сервер, и на клиента. Атаку на сервер, учитывая всю его сложность и защиту, обычно называют «хакингом», более же простую атаку на клиента, учитывая их довольно слабую защиту, на жаргоне принято называть «избиением».

В игре, как и в любой другой информационной системе, можно сделать все, что душе угодно, надо только знать секрет. Применительно к MMOG секрет — это пароль от сервера или от клиента. Практически все злонамеренные действия хакерами связаны с конкретными серверами онлайн-игр. И если говорить об атаках на пользователей, то, как правило, злоумышленники интересуют только имя и пароль жертвы без адреса сервера, на котором эта жертва зарегистрирована. Откуда

же хакер узнает, на каком сервере играет его мишень? Все просто: обычно хакер тоже играет в эту же MMOG, только помимо разрешенных способов прощакки и получения ценностей использует нелегальные методы. Рассмотрим основные способы, которые злоумышленники используют для получения чужого пароля.

Социальная инженерия

Социальная инженерия — звучит грозно, но на самом деле речь идет об использовании доверчивости простых геймеров, а иногда и о банальном незнании ими принципов работы игрового сервера. Рассмотрим простой пример. В игре или на форуме сервера игрокам открытым текстом предлагается отдать свои пароли стороннему лицу для получения каких-нибудь бонусов или для оказания какой-то помощи в игре. Злоумышленник, делая такой предложение, не так наивен, как кажется на первый взгляд. Скорее, наивными и доверчивыми оказываются игроки. В результате хакер, воспользовавшись паролями, оставляет своих жертв ни с чем.

Примечательно, что пароль может добыть даже человек, мало знакомый с хакингом. Страшно подумать, но, задав в YouTube поиск по связке слов «win+account+hack», вы найдете более 300 видеороликов о том, как украсть чужой пароль. Разумеется, находится множество желающих попробовать их. И, разумеется, 99% этих людей банят после того, как они попытаются совершить в игре какое-то неразрешенное действие.

Еще один метод, используемый злоумышленниками, — рассылка так называемых фишинговых писем якобы от имени администрации сервера, где под тем или иным предлогом предлагают «пройти аутентификацию» на указанной веб-странице. Данный способ широко используется в рунете для браузерных онлайн-игр, но и для больших MMORPG его применя-



Разработчики MMORPG стараются следить за самыми крупными фишинговыми рассылками и своевременно предупреждают геймеров об опасности.

ют достаточно часто, на игровых серверах нередко новости о фишинговых атаках.

Вот пример простейшего фишинг-послания (письмо вполне реальное, на него попало немало геймеров): «Здравствуйте, вы получили это письмо, так как являетесь зарегистрированным пользователем нашего сервера (www.lineage2-su.ru). В связи с тем, что количество зарегистрированных пользователей нашего сервера за последний месяц резко возросло, мы вынуждены произвести чистку нашей базы данных (неиспользуемых аккаунтов). Для подтверждения того, что вы еще играете на нашем сервере, вам необходимо пройти аутентификацию на этой странице. Если вы не прошли аутентификацию в течение 48 часов с момента получения этого письма, ваш аккаунт будет удален без возможности восстановления».

Однако способы получения пароля при помощи социальной инженерии, несмотря на свою простоту и эффективность, не могут принести большую прибыль злоумышленнику, так как на его удочку не попадутся продвинутые и, соответственно, самые «богатые» игроки. Хотя никто не гарантирует, что мошенничество с чужим паролем скроется сразу после его хищения, ведь были случаи, когда злоумышленники по году накапливали базы украденных паролей, а затем разом отнимали их у владельцев и продавали за довольно хорошие деньги.

Уязвимости игрового сервера

Поскольку игровой сервер представляет собой набор системных служб, программ и баз данных для обслуживания игрового процесса, то, как и с любым другим софтом, в коде сервера есть ошибки, сделанные разработчиками. Обычно это лишь потенциальные уязвимости, которые есть нужно найти. Но уж если хакер их обнаружит, то может получить доступ к базам данных

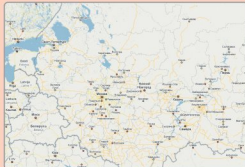
сервера и выудить из них любые пароли или хэши паролей (пароли в зашифрованном виде, для дешифрования используются специальные программы).

Известна, например, уязвимость, связанная с чтением в Lineage 2. Чат там обычный, написанный на Java-скриптах. Именно через него возможна хакерская SQL-инъекция. Количество и «качество» уязвимостей, через которые злоумышленник может получить доступ к внутренним базам данных сервера, зависит от его статуса. На пиратских серверах создание специальных заплаток, закрывающих уязвимости, занимает не намного больше времени, чем на официальных (если, конечно, администратор пиратского сервера вообще решит закрыть уязвимости).

Столь же часто хакеры получают в свои цепкие лапки конфиденциальную информацию через дыры в системе восстановления забытого пароля. Злоумышленник с помощью специально сформированного запроса к системе (либо просто перебирая ответы на вопросы, заданные пользователем для смены пароля) заменяет чужой пароль на свой собственный. Истинный хозяин аккаунта после этого оказывается не у дел. Этот метод воровства использовался в самых разных играх: создателями Lineage 2, например, в свое время именно по этой причине пришлось переписать с нуля всю систему восстановления паролей.

Впрочем, использование программных уязвимостей сервера — достаточно сложное занятие с технической точки зрения, подготовка и проведение атаки требуют значительных усилий со стороны хакера. Но и результат обычно оправдывает ожидания — хакер может получить в собственность высокоуровневых персонажей с множеством ценных предметов и выгодно продать их на аукционе еще до того, как администрация поймет, что случилось, и заблокирует аккаунт.

География проблемы



Самая большая армия онлайн-геймеров обитает сейчас в азиатском регионе. Как следствие, большинство игровых вирусов имеют отчетливый «желтый» след. Более 90% всех троянских программ для онлайн-игр пишутся в Китае, а 90% паролей, которые воруют эти троянцы, принадлежат южнокорейским игрокам. В Европе черви и троянцы, ворующие пароли к онлайн-играм, появляются куда реже, число модификаций таких вирусов тоже крайне мало.

В России число поклонников MMORPG неуклонно растет, но по сравнению с Европой, США и уж тем более с азиатскими странами, мы далеко позади. Зато у нас крайне популярны браузерные RPG. Главная особенность атак в рунете — использование фишинга для распространения вредоносного ПО. Например, в Сети постоянно появляются сайты-клоны одной из самых популярных браузерок «Бойцовский клуб» (да и многих других игр тоже).

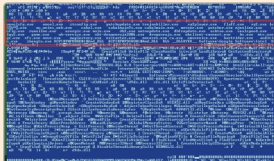
Трояны и прочие беды

Более сложный для хакеров способ обокрасть честных геймеров — использование вредоносных программ, которые распространяются самыми разными способами. На форумах под видом ссылки на дополнение размещаются трояны. В самой игре проводятся спам-рассылки линков, замаскированных под «новый патч». Вирусоподобные ехе-файлы десятками тысяч разлетаются по электронной почте, через файлообменные сети, просачиваются на компьютеры геймеров через уязвимости веб-браузеров.

Существуют как узкоспециализированные игровые вирусы, атакующие только игроков в MMOG, так и утилиты широкого профиля, которые тащат с винчестера все логины и пароли без разбора. Наиболее распространенные вредоносные программы для кражи паролей к онлайн-играм по классификации «Лаборатории Касперского» относятся к категориям Trojan-PSW, Win32 и Trojan.Win32.Qhost. Первый тип троянцев часто использует классические приемы перехвата ввода с клавиатуры жертвы: если игрок напечатает пароль, адрес игрового сервера и другие свои данные на клавиатуре зараженного компьютера, эта информация становится доступна хакеру. Дальше



Игровой чат Lineage 2 — именно здесь хакеры чаще всего публикуют ссылки на зараженные троянами утилиты, крадущие пароли от игры.



Фрагмент файла, зараженного вирусом Virus.Win32.Alman.a.

все стандартно: злодей заходит в игру, меняет пароль — прощай, аккаунт.

Второй тип троянцев работает с файлом `hosts` из директории `System32\Drivers\Etc`. Он содержит информацию о статическом соответствии сетевого адреса и имени сервера. При внесении в этот файл ложного адреса игрового сервера клиент будет проводить авторизацию не на настоящем сервере, а на сервере злоумышленника. То есть пароль будет напрямую передан хакеру.

Стоит упомянуть и некоторых представителей семейства `Trojan-Spy.Win32.Delf`, устанавливающих в настройках Internet Explorer подстановку прокси-сервера для подключения к серверу онлайн-игры. В этом случае, так же как и при использовании файла `hosts`, все данные, связанные с входом пользователя в игру, передаются на хакерский сервер.

Украденные пароли передаются злоумышленникам по электронной почте, через интернет-мессенджеры, подгружаются на FTP-сервера или просто сбрасываются в расширенную папку на винчестере геймера.

Один из самых шумевших случаев взлома MMORPG при помощи трояноподобных программ произошел несколько лет назад в игре `The Legend of Mir`. Хакеры поделили на заглавную страницу сайта `www.legendofmir.net` небольшой эксплоит, который перехватывал все логины и пароли геймеров. В течение целых двух месяцев администрация ничего не знала о трояне, а потом в один прекрасный день хакеры прикармливали разом 70% всех персонажей, включая героев гейм-мастеров. После этого администраторы наконец опомнились, вот только вернуть всех персонажей их законным владельцам у них так и не получилось.

Эволюция вирусов

Первые вирусоподобные программы для загрузки онлайн-вых игр имели весьма примитив-

ную структуру, да и писали их чаще всего хакеры-недоучки, ведь лет десять назад мало кто воспринимал взлом MMOG как серьезный способ заработка. Сегодня переделка высокоуровневых аккаунтов в самых хитовых MMORPG можно зарабатывать тысячи и даже десятки тысяч долларов. Логично, что и программы для взлома стали куда более совершенными.

Эволюция игровых вирусов шла в трех основных направлениях. Развитие и модернизация функций кражи пароля и доставки его злоумышленнику (трояны группы `Trojan-Psw`); совершенствование средств распространения самой программы (черви и собственно вирусы); самозащита вредоносной программы от антивирусов (руткиты, а также так называемые `killav` и `raskes`). Рассмотрим каждую из категорий отдельно.

Троянские программы

Первые случаи воровства пользовательских паролей в MMORPG с помощью троянов были зафиксированы в 1997 году, когда в антивирусные компании стали приходить письма от игроков `Ultima Online`, содержащие вредоносные ПО для анализа. Поначалу это были в основном классические кейлоггеры — троянские программы, не имеющие прямого отношения к онлайн-играм и осуществлявшие сбор всей информации, вводимой пользователем с клавиатуры.

Первым же трояном, ориентированным именно на воровство паролей из MMORPG, стал `Trojan-PSW.Win32.Lmir.a`. Появившись в конце 2002 года, он представлял собой простенькую программу, написанную на Delphi. Троян по таймеру искал окно с заголовком `Legend of Mir 2`, а затем отсылал все вводимые в него данные на электронный адрес хакера. Lmir был написан в Корее, поначалу никто даже не думал, что у него будут продолжатели, однако до-

вольно быстро именно этот троянский и неприметный троян стал стандартом де-факто хакерского сообщества, специализирующегося на краже паролей к MMOG. Исходные коды этого вируса просочились в интернет, и их начали модифицировать под другие онлайн-игры.

Учитывая, что программная основа была простой, Lmir быстро переориентировали с Legend of Mir 2 на другие MMORPG. Началась самая настоящая эпидемия, и до конца она не утихла до сих пор. Различные модификации трояна Lmir и сейчас помогают тысячам хакеров воровать пароли из онлайн-вых игр. Например, `Trojan-PSW.Win32.Nilage`, по сути, братишек Lmir, он перехватывает пароли в `Lineage 2`. `Trojan-PSW.Win32.WOW.a` атакуют игроков `World of Warcraft`.

Большинство подробных троянов ориентировано на воровство имен и паролей с серверов, расположенных в доменной зоне `.tw`, а украденные пароли они отправляют на почту или FTP-сервера в зоне `.cn`. Как правило, каждая троянская программа нацелена на определенную онлайн-игру. Однако в 2006 году появился

`PSW.Win32.OnLineGames.a`, который стал воровать пароли практически ко всем популярным онлайн-играм (уже с адресами серверов регистрации), причем список «интересующих» тайтлов постоянно растет.

Современный игровой троянец представляет собой динамическую библиотеку, написанную на Delphi, которая автоматически присоединяется ко всем приложениям, запущенным в системе. При обнаружении запуска онлайн-игры троянец осуществляет перехват ввода с клавиатуры пароля, после чего отправляет этот пароль на почту злоумышленника, а сам удаляется, чтобы обновления антивирусных баз, чего доброго, его не засекли.

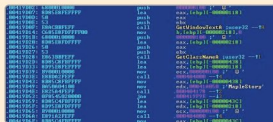
Кольчатые бестии

С точки зрения хакера трояны всем хороши, вот только скорость распространения подкачала. Чтобы добраться до самых «жирных», прокачанных персонажей в компьютерных играх, нужно в день красть и просматривать несколько десятков аккаунтов. Поэтому следующим этапом эволюции игровых вирусов стали черви.

Первым червем, воруящим пароли из онлайн-игр, стал `Email-Worm.Win32.Lewor.a`, который рассылает себя по адресам базы Outlook Express зараженного компьютера. Найдя в базе логины, пароли и адреса сервера уже знакомым нам игры `Legend of Mir`, червь сохранял их на FTP-сервере хакера. Первая спам-рассылка `Email-Worm.Win32.Lewor.a` была зафиксирована в начале июня 2004 года.

Позже авторы червей начали добавлять в свои творения функцию самокопирования на съемные диски с добавлением файла `autorun.inf`, обеспечивающего автозапуск вируса при подключении зараженного диска (заражение происходило только в том случае, если на компьютере был разрешен автозапуск). Если же к системному блоку подключили, допустим, флешку, червь самокопировался на нее. И так до бесконечности.

Вскоре начали появляться черви со встроенными функциями заражения исполняемых файлов и самокопирования на сетевые ресурсы. Это давало их авторам дополнительную возможность подкачивать червей на компьютеры пользователей и добавляло проблем антивирусным компаниям. Самокопирование вирусов в папки файлообменных сетей заметно увеличило число пострадавших. Этот класс вредоносных программ проходил в классификации «Ла-



Код трояна `PSW.Win32.OnLineGames.fs`, воруящего пароли к онлайн-игре `MapleStory`.



Сайт игры `Legend of Mir`. С него виротский эксплоит воровал у геймеров пароли на протяжении двух месяцев. Уникальный случай.

Горячая статистика

Из года в год число игровых вирусов растет. В «Лабораторию Касперского» ежедневно присылают более 70 вредоносных программ, ворующих пароли к популярным онлайн-играм. И если в 2002 году почти 99 % присылаемых зловердов были классифицированы как Trojan.PSW.Win32.Lmir, то с появлением новых игр и ростом их популярности доля вредоносных программ, атакующих игроков Legend of Mir, заметно упала. Сегодня самыми популярными мишенями разработчиков троянов являются Lineage 2 (более 40 % всего потока троянцев для онлайн-игр), World of Warcraft (около 20 %), Gamania, Tibia, Legend of Mir (около 6 % на каждую). Это косвенно отображает популярность самих онлайн-игр, на пароли от которых нацелены вирусы.



боратории Касперского» как **Worm.Win32.Viking**. Дальнейшее развитие идеи массового распространения вредоносных программ для онлайн-игр воплотилось в прямом потомке Viking — черве **Worm.Win32.Fujack**.

Последним же достижением хакеров стал полиморфный вирус **Virus.Win32.Alman.a** и его наследник **Virus.Win32.Hala.a**. Мало того, что эти колыхатые бестии заражают исполняемые файлы, они еще и распространяются напрямую по Сети, несут в себе функции руткита (механизмы сокрытия в системе) и бэкдора. Зараженный компьютер подключается к определенному интернет-серверу и получает с него команды от хакера, например, на загрузку и исполнение троянов группы **Trojan.PSW.Win32.OnLineGames**.

Вирусы защищают себя

А что же антивирусы, спрашиваете вы? Если они отслеживают и ловят за шкурку обычные вирусы, так неужели не способны пресечь работы вирусов игроков? Конечно, способны. Вот только и вирусосписатели не лыком шиты, они постоянно совершенствуют свои творения, делают их практически невидимыми.

Первым шагом на пути защиты игровых вирусов от антивирусного ПО стало использование навесных упаковщиков, скрывающих код вредоносной программы от синтаксического поиска. В результате тело вируса не дизассемблируется, как следствие, затрудняется анализ и распознавание червя или трояна.

Но довольно скоро антивирусы научились детектировать червей и троянов, защищенных одним лишь упаковщиком, и хакеры сделали следующий шаг — навесили на трояны так называемую killav-систему (Kill Anti-Virus), которая либо вообще отключает защиту зараженного компьютера, либо полностью скрывает троян от антивируса.

Последним же достижением хакерской мысли в защите игровых вирусов стало применение руткитов, которые позволяют скрыть работу вредоносного ПО не только от антивирусов, но и от всех процессов в системе. Впрочем, не думайте, что руткиты гарантируют полную скрытность. Совсем нет, антивирусы с успехом их ловят, и поэтому вирусосписатели стараются сделать из червей и троянов настоящие стелсы: они скрывают их в навесные упаковщики, навешивают killav-систему, приклеивают в качестве активной брони руткиты.

Схема атаки

И все же развитие игровых вирусов пока еще отстает от эволюции вирусов обычных, рассчитанных, к примеру, на кражу корпоративных данных. Это объясняется относительно недавним появлением самих онлайн-игр и вредоносных программ для них. Только в последние два года технология атак на MMOG стала заметно совершенствоваться и все больше походить на корпоративные воясы с использованием вирусов.

Почти все атаки на компьютеры геймеров проходят сегодня по следующей схеме. Создается червь, который несет в себе множество функций: самораспространения (email-червь, r2r-червь или сетевой червь), заражения исполняемых файлов (собственно вирус), сокрытия себя в системе (руткит) — и саму программу для кражи пароля (psw-троян). Затем устраивается спам-рассылка червя. Одно неосторожное действие пользователя — и вот уже все исполняемые файлы на компьютере заражены, по руткиту из адресной книги разосланы черви, вирусный код присутствует на всех сетевых ресурсах, к которым червь удалось получить доступ. Но жертва ничего не знает об этом, так как использующийся в черве руткит-технология скрывает присутствие вируса на компьютере.

Поскольку создавать программу, лещащую зараженные файлы, дольше, чем заниматься просто детектированием червя, у авторов вируса есть время для сбора урожая паролей. Примечательно, что практически при всех подобных атаках украденные пароли также отправляются на почту или FTP-сервер, расположенные в зоне.cn.

Правила безопасности

В завершении дадим несколько советов, которые позволят вам обезопасить себя от кражи пароля. Как ни грустно это говорить, но самая большая угроза исходит от ваших знакомых по Сети. Были случаи, когда через StrongDC и другие файлообменные сети самые простые пользователи, возмившие себя хакерами, раздавали и активно рекламировали программы, скрипты и дистрибутивы, объединенные с троянами для онлайн-игр.

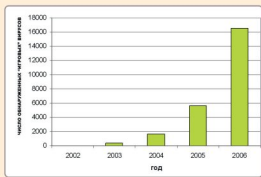
Некоторые из них уже сидят по ст. 273 УК РФ, но идея до сих пор многим кажется за-

манчивой. И вас вряд ли успокоит, что очередной хакер не казался, если вы уже потеряли свой аккаунт. Поэтому обязательно установите антивирус и настройте его на максимальную защиту. Проиcтaллируйте персональный файрвол и тоже настройте его на полный контроль над приложениями, решившись в Сеть. Регулярно ставьте обновления операционной системы и любых программ для работы с интернетом: эксплойты — это реальность, и от нее никуда не убежишь.

Это общеизвестные и в чем-то даже банальные способы, но ничуть не менее эффективные. А теперь парочка советов, про которые многие часто не знают. Каждый месяц меняйте пароли в онлайн-играх и у своих почтовых ящиков. Причина проста — зачастую хакеры, получив доступ к вашему аккаунту, и обнаружив на нем всекоуровневого, но не до конца прокачанного персонажа, оставляют его, что называется, на потом. Получается, что вы, не подозревая, качаете героя для постороннего дяди. Если же регулярно менять пароли, то хакеры останутся с носом.

Не менее важно отключить в почтовом клиенте и интернет-браузере исполнение всех скриптов. Этим вы практически полностью исключите возможность активации эксплойтов на сайтах и в спам-рассылках. Если на какой-то страничке вам все-таки нужно запустить скрипт, то включите эту возможность разово, а затем снова отключите. Ну и, конечно же, никогда не ставьте неофициальные патчи для MMOG, коих в Сети можно найти сотни.

Каждый из этих советов сам по себе мало что дает, но если вы выполните все рекомендации, то риск остаться без аккаунта (с персонажем, на которого потрачено несколько месяцев кропотливой прокачки) будет минимальным. ■





СВЕТЛЫЕ СТОРОНЫ

WORLD OF WARCRAFT



World of Warcraft можно любить или ненавидеть, ругать или тратить на него большую часть своей жизни. Компания **Blizzard** сотворила необычайно успешную, но крайне неоднозначную игру. Противников у **WoW** ничуть не меньше, чем поклонников. У игры есть плюсы и минусы, с которыми обычно согласны геймеры по обе стороны баррикад. Именно о ее достоинствах и недостатках мы сегодня поговорим.

Статья будет полезна как тем геймерам, которые еще не решили, стоит ли начинать играть в **WoW** или лучше подобрать себе какую-нибудь другую MMORPG, так и тем, кто уже давно путешествует по миру игры, чтобы взглянуть на **WoW** более трезво, оценочно.



Одной из причин грандиозного успеха **WoW** является его простота. С самого момента своего появления в игровом мире игроку станет понятно, куда идти и что делать. Вам не придется перерывать многомному документацию, чтобы разобраться в навыках, заклинаниях и квестах. Все подсказки содержатся в самом интерфейсе, а приключения начнутся сразу и будут плавно переходить из одной локации в другую. Разо- браться и стать геро- ем в **WoW** смо- жет даже ребенок.



Blizzard не была первой компанией, придумавшей квесты. Но именно в **WoW** они стали неотъемлемой частью прокачки персонажа вплоть до максимального уровня. У игрока просто не бывает ситуаций, когда журнал заданий пуст, вам не придется убивать монстров лишь для того, чтобы накопить опыт. Количество квестов в игре исчисляется тысячами, и, если вы обладаете минимальным знанием английского языка, они сделают ваше путешествие по миру **WoW** увлекательным и запоминающимся.



Несмотря на то, что **WoW** не может похвастаться революционной графикой, мир кажется по-настоящему живым. В этом заслуга дизайнеров, которым удалось каждую локацию сделать красивой и уникальной. В исследованиях новых зон, от засаженных равнин и джунглей до вязких топей и пустынь, вас не будет покидать желание сделать пару-тройку красивей-

ших скриншотов. Виды некоторых достопримечательностей **WoW** можно вставить в рамочку и повесить на стену. А бегущие по городам детишки, летающие кругом птички и прыгающие лягушки только добавляют всему происходящему атмосферы.



Анимация всегда являлась головной болью MMORPG. Придумать и нарисовать сотни монстров и персонажей намного проще, чем заставить их выглядеть и передвигаться естественно. **Blizzard** не покупала аниматоров, все персонажи в игре двигаются очень плавно. Даже более современные проекты типа **Vanguard: Saga of Heroes** и **The Lord of the Rings Online**, имеющие гораздо лучшую графику, не могут сравниться по качеству анимации с творением **Blizzard**.



Во времена ранних MMORPG звуковое сопровождение не считалось чем-то важным. Достаточно было озвучить заклинания и способности, добавить 1-2 музыкальных трека, и можно было переходить к главному — проработке мира. Для работы над звуком в **World of Warcraft** **Blizzard** задействовала целый отдел композиторов и музыкантов. В итоге одних только музыкальных композиций было написано больше 30.



Blizzard всегда славилась балансом в своих играх. Будь то **Diablo**, **Starcraft** или **Warcraft** — игрок мог выбрать любую расу и быть уверенным, что результат зависит лишь от его мастерства. **WoW** не стал исключением. В умелых руках любой класс является машиной смерти. Если же у кого-то на этот счет другое мнение, достаточно зайти на официальный сайт игры

(<http://warcraftmovies.com>) и посмотреть ролики опытных игроков.



На сегодняшний день, пожалуй, нет ни одной другой MMORPG, где боссы в подмелях были бы настолько же разнообразны и закручены, как в **WoW**. Большинство из них имеют несколько фаз существования (гуманоид, дракон и так далее), массу специальных способностей, атаки разных видов магии, помощников и многое другое. Чтобы со всем этим справиться, требуется большая самоотдача каждого участника рейда, умение хорошо взаимодействовать друг с другом и приспосабливаться к быстро меняющимся условиям боя.



Для того чтобы поиграть в **WoW**, вам не нужно покупать ультрасовременный компьютер с тремя гигабайтами ОЗУ и реактивной видеокартой. Игра пойдет даже на давно устаревших машинах, но в то же время для своих системных требований она выглядит очень неплохо.



В **WoW** играет около 10 млн человек по всему миру. Благодаря такому большому сообществу в Сети существует огромное количество общедоступной информации по игре, всевозможных сайтов, баз данных, аддонов и модификаций. Любой вопрос, который у вас может возникнуть, скорее всего, был обсужден неоднократно, на него практически всегда можно найти ответ. Игра очень популярна в России, существуют десятки русских гильдий, большинство из которых всегда рады новичкам. Так что вы не будете чувствовать себя одиноким и сможете комфортно играть даже при полном незнании английского языка.



Графика — одно из самых больших мест WoW. Во времена десятого Direct X, Crysis и моды на огромное количество полигонов без грусти не взглянешь на выпирающие отсюда треугольники. Мультиязычность ощущается во всем, от моделей персонажей и монстров до пейзажей и декораций. Особенно этот недостаток заметен вблизи. Пока отличная работа дизайнеров и аниматоров вытягивает WoW на приемлемый уровень, но рано или поздно разработчикам придется задуматься об обновлении движка.



Многочисленные опросы, проводимые самыми различными компаниями, наглядно свидетельствуют, что больше всего в MMORPG игроков привлекает PvP. Blizzard удалось создать очень динамичную боевую систему... но реализация PvP оставляет желать лучшего. Зачем убивать противников, если результат практически никак не поощряется, а враг через несколько секунд воскресает? Сражения быстро надоедают, хотя добавленные с выходом The Burning Crusade арены вносят некоторое разнообразие, вне инстансов PvP остается бесмысленным и непопулярным.



На сайтах WoW-гильдий в условиях приема очень часто можно встретить сообщение: «Наличие хороших вещей обязательно». Никого теперь не интересует, какой вы супергерой и насколько хорошо знаете игру — о вашем опыте прекрасно расскажут надежды на вас вещи. И если вы не потратили кучу времени на получение какого-нибудь Tier 5 сета, толку от вас немного как в PvP, так и в PvE. Конечно, стремление к хорошим вещам — традиционно для большинства MMORPG, но нигде одежда не играет настолько важную роль и не решает исход боя так, как в World of Warcraft.



До 70-го уровня WoW — это увлекательное путешествие, в процессе которого вы будете выпол-

нять интересные задания, знакомиться с миром, изучать возможности своего класса. Но стоит прокачать персонажа до максимума, выполнить все квесты, и вы поймете, насколько ограничен здесь высокоуровневый контент. По сути, все, что вам остается, это ходить в рейды, убивать время на одних и тех же баттлграундах и поднимать репутацию с разными фракциями. WoW определенно не хватает того, что в играх обычно называют глубиной.



Производство предметов (крафт) является неотъемлемой частью современных MMORPG. В некоторых играх крафтеры — уважаемые люди, пользующиеся спросом на всем сервере и проводящие за своим занятием большую часть времени. Но только не в WoW. Сама система крафта выполнена довольно примитивно, в игре очень мало действительно полезных профессий, и прилично зарабатывать на этих занятиях вам вряд ли удастся. Следствие этого — слабая экономика, ограниченная всего лишь одним аукционом.



У многих из нас были прозвища в детстве. Не избежал этого и WoW, который в последнее время все чаще зовут World of Farmcraft.

Farm — длительное бессмысленное повторение одних и тех же действий. Разработчики решили, что отличный способ занять игроков и буквально возвести фарм в культ. На максимальном уровне вы будете вынуждены фармить репутацию, реагенты, очки чести и много еще чего. Иначе не получите доступ в новые подземелья, не сможете убить сложных боссов и не станете адептом столь желанных значимых вещей. Нигде больше повторение не доведено до такого абсурда, и если вы собираетесь всерьез засесть за WoW, смиритесь с местным правилом: «Фарму время, потехе час».



Хотите играть часик-другой в день и в то же время добиться успеха в игре? Тогда забудьте про WoW. Вы не получите лучших вещей и не увидите высоко-

уровневый контент, если не будете принимать участие в рейдах. Вас не возьмут в партию, если вы не готовы уделять WoW как минимум 30 часов в неделю. А поскольку весь смысл игры на максимальном уровне заключен в рейдах, готовьтесь не высказываться и быть прикованным к монитору даже по вечерам выходных и праздников.



Blizzard не спешит с выпуском дополнений. Первый полноценный аддон The Burning Crusade вышел только спустя два года после релиза. Конечно, за это время было сделано несколько патчей, добавляющих квесты и подземелья, но для поклонников этого мало. Даже The Burning Crusade не принес кардинальных изменений, исчерпав свой потенциал уже через пару месяцев игры. Игроки ждут чего-то большего, чем просто новых инстансов и заданий.



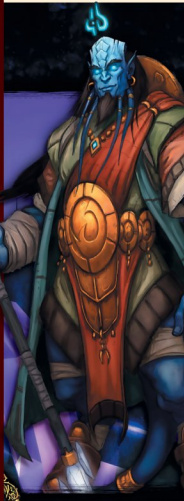
Не зря говорят, MMORPG — это наркотик XXI века. Но в полной мере ощутить правоту этой фразы смогут только те, кто купит коробку с WoW. Даже изучив весь мир, пройдя все квесты, добыв лучшие вещи и потеряв к игре всякий интерес, вы будете продолжать проводить в ней кучу времени. Сами не понимая, зачем.

Как видите, чаши весов уравнялись — 9 достоинств с одной стороны, 9 недостатков с другой. Какая из них перевесит, зависит от того, что для вас важнее — графика или динамика, PvE или PvP, квесты или игровое сообщество. А может, все вместе? Решать только вам. ■



ТЕМНЫЕ СТОРОНЫ

WORLD OF WARCRAFT



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ГОЛОСА НА АУКЦИОН

На интернет-аукционах порой можно встретить такие лоты, что волосы дыбом встают (смотрите врезку на соседней странице). Кто-то продает военные базы на территории США. Кому-то приходится в голову подзаработать на продаже стратегических подводных лодок. А уж членов семьи предлагать в «рабство» — это вообще уже норма вещей. Иногда все заканчивается просто снятием товара с торгов, а иногда несчастный продавец оказывается за решеткой, если нарушил законы своего государства.

Крайне забавный случай произошел в Аргентине. Накануне выборов практические на всех интернет-аукционах появились предложения о продаже голосов избирателя любому из претендентов на президентский пост. Стоимость одного голоса — от 30 центов до \$1. Каждый такой лот сопровождался комментарием: «Голос продается ввиду того, что ни один из кандидатов не был его достоин. А скромное денежное вознаграждение — весомый довод в пользу претендента на пост».

Где-нибудь в Англии, Германии или в США продавцов давно бы уже отправили на скамью подсудимых. А вот в Аргентине, как выяснилось, нет ни одного подходящего закона, по которому торговцев собственными голосами можно было бы наказать. Так что торговля идет бойко. Впрочем, интернетчиков в Аргентине крайне мало, так что вряд ли даже покупка всех их голосов обеспечит победу в выборах. И наверняка первым законом, который примет победитель, утвердившись в правах, будет закон о правилах работы интернет-аукционов — слишком много шума развела пресса.

ТОРРЕНТОВЫЙ ПОТОК



Сервисами трансляции в интернет потокового видео пользуются сейчас почти все. Сложно найти человека, который хотя бы раз не просматривал смешные ролики на YouTube, а некоторые пользователи регу-

лярно заливают на него свои собственные работы. При этом мало кто задумывается, а сколько же стоит все это мероприятие. Вроде бы для нас бесплатно, и ладно.

На самом деле поддержка такого рода порталов обходится в довольно приличные суммы. От 20 центов до \$4–5 в час, в зависимости от размера файлохранилища. Заработать же непосредственно на потоковом видео крайне сложно, обычно его используют для косвенной рекламы, когда видеопортал рекламирует какую-то другую услугу, привлекает народ по принципу «смотрите, мол, что у нас еще есть».

Впрочем, в ближайшие несколько лет принципы распространения потокового видео в интернете могут кардинально поменяться. **Ашвин Навин** — президент BitTorrent (да-да, той самой, разработавшей одну из самых популярных пиринговых сетей) — заявил, что компания занимается разработкой системы, которая обеспечит значительно более удобное распространение потокового видео через интернет, причем никому не придется платить за это ни копейки. Подкачка будет осуществляться по стандартной р2р-схеме: клиент подключается к трекеру, сообщает ему свои данные и хэш скачиваемого видеофайла, а в ответ получает список адресов, по которым раздается данное видео.

Идея действительно очень интересная. Вот только удастся ли компании договориться с разработчиками крупнейших браузеров, чтобы они сделали поддержку нового протокола в своих программах? Ведь потоковое видео оно на то и потоковое, чтобы транслировалось напрямую по веб-протоколу, а не выискивалось в дебрях файлообменников.

Впрочем, у Ашвина вполне может получиться. Ведь он — единственный из владельцев файлообменных служб, кому удалось подписать контракты на распространение лицензионного видео с такими компаниями, как Warner Bros., 20th Century Fox, G4, MTV Networks и Paramount Pictures.

INTERNET EXPLORER 7 ДЛЯ ВСЕХ

На крайне необычный шаг пошла компания Microsoft: взяла да и выложила в свободное скачивание седьмую версию Internet Explorer, не требующую регистрации. И если до этого воспользоваться браузером могли только владельцы лицензионных версий Windows, то теперь установить IE7 смогут и пользователи пиратских копий.

С чего бы вдруг Microsoft, которая всегда каленным железом закона выжидала из рядов пользователей контрафактчиков, вдруг решила дать им доступ к одной из своих программ? Официальная причина — желание повысить уровень сетевой без-

опасности. Вероятно, имеется в виду, что если на пиратских копиях Windows будет стоять седьмой «Эксплорер», то и троянов они будут ловить меньше, и эксплойты станут загружаться пореже. Как следствие, выигрывают и пользователи лицензионных версий, потому что на их машины будет меньше атак.

Но официоз официозом, а реальная причина, скорее всего, в другом. Microsoft просто решила упрочить позиции IE на рынке браузеров, где последний год разгорались нешуточные баталии. По вине стартеров интернетчиков могучей поступью шествует Firefox, популярность его за последний год подскочила почти на 6% (что вполне логично, браузер-то отличный), и сейчас им пользуются свыше 17% пользователей по всему миру. Сложно поверить, что это не взволновало Microsoft.

АЗИЯ НАСТУПАЕТ



Зонно-доменная новость. Официально стартовала регистрация в доменной зоне .asia, созданная ICANN в конце прошлого года. Теперь любая компания, ведущая коммерческую деятельность на территории азиатско-тихоокеанского региона и Австралии, может застолбить себе местечко под «азиатским» солнцезащитным кремом. Так что не удивляйтесь, увидев приставку .asia в адресах e-mail'ов и сайтов.

Простым же пользователям придется немного подождать, для них регистрация в новой зоне начнется только с февраля 2008 года. Впрочем, осталось совсем немного, так что уже можете придумывать названия для новых сайтов.

ОНЛАЙНОВЫЕ ВОЙНЫ



Крайне необычное подразделение появилось в составе ВВС США. Главная его задача — противостоять любым хакерским атакам, нацеленным на правительственные и военные сайты. Так что вместо касок военнослужащие будут пользоваться файерволлами, в виртуальном мире стрелять не по каучуковым мишеням, а по вирусам, а уходя в увольнение, сдавать на хранение не табельное оружие, а флешки и винчестеры.

Несмотря на то, что новое воинское формирование пока существует на птичьих правах — официально не зарегистрировано и Госдепартаментом не одобрено, — скорее всего, на службу оно поступит в самом ближайшем будущем. Слишком уж частыми стали в последнее время хакерские атаки на сайты госструктур США.

ИНТЕРНЕТ-КОНТРОЛЬ



Существует немало стран, где контроль над информацией, публикуемой в интернете, осуществляют государственные органы. За примерами далеко ходить не надо — взять хотя бы Китай. Блоггеров, решивших пойти против государства, там сажают за решетку. Порталы, которые отказываются писать новости в том ключе, в котором требуют органы власти, закрывают. Провайдеры же и вовсе обязывают отключать некоторые зоны Мировой паутины.

А что же в России? Слишком много ходило слухов, что в правительство готовится ряд законопроектов, по которым органы правопорядка будут осуществлять надзор и наказывать «неудобных» пользователей Сети. На прошедшей недавно «прямой линии» Владимир Путин довольно ясно ответил на этот вопрос: «В Российской Федерации не осуществляется никакого контроля за Всемирной паутиной, за российским сегментом интернета. Думаю, что это и мало-перспективно с точки зрения технологического решения этой проблемы в этой сфере. Разумеется, так же, как и в других странах,

Удивительные интернет-продажи

■ Мы регулярно рассказываем вам на страницах «Событий и фактов» о самых необычных лотах, выставленных на продажу в интернет-аукционах. Предлагаем ознакомиться с самыми необычными, на наш взгляд, товарами, которые люди пытались продать через интернет, за последние несколько лет.



■ Стив Янг — писатель-фантаст из Калифорнии — первым выставил на интернет-аукцион свою семью. Запросил за родственников ни много ни мало \$5 млн. За эти деньги Стив, правда, не решился полностью «избавиться» от жены и детей, а лишь обещал покупателю, что он получит право регулярно навещать их дом, участвовать в праздниках, обедать, ужинать, смотреть в домашнем кругу телевизор. Богачей, возжелавших воспользоваться предложением Янга, оказалось очень много. Но сделке так и не суждено было состояться: администрация удалила лот с торгов на третий день, когда цена подпрыгнула до 10 млн.

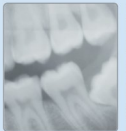


■ После случая со Стивом Янгом интернетчики наперебой начали выставлять на аукцион своих родных и близких. Продать по-настоящему не удалось никому, а вот поплатиться за шутку пришлось. Немецкая семья (муж и жена) решили выставить на eBay собственную дочь. Ребенок капризничал, поэтому папа, посоветовавшись с мамой, решил таким хитрым образом наказать чадо. Им казалось, что это очень весело. Стартовая цена была всего \$1, а в комментариях значилось:

«Вы можете играть с ней до упада, можете продать ее цыганам, если хотите, можете даже поджарить ее на гриле». Возможно, акт воспитания прошел бы успешно, если бы кто-то из участников аукциона не донес в полицию. Там шутки не оценили и наложили на отца семейства большой штраф, чтобы впредь неопаводно было торговать собственными детьми. Чуть было не посадили.



■ Когда несколько лет назад на eBay появился лот «Военная база США», администрация решила, что это чья-то шутка, и сняла его с торгов. Но вскоре база снова появилась в списке предложений. Оказалось, что никакая это не шутка, просто Министерство обороны США решило толкнуть через интернет территорию, на которой некоторое время назад на самом деле располагалась военная база. Разумеется, всю технику с нее вывезли, но территория-то осталась. Спустя несколько недель покупка состоялась. Незнающий нефтяной магнат приобрел территорию базы (сумма сделки не разглашалась) и устроил на ней дом отдыха в соответствующем антураже.



■ Кто-то сдает кровь за деньги, кто-то продает почку, чтобы прокормить семью, некоторые даже с глазами готовы расстаться, лишь бы подзаработать. В интернете за отдельные части тела тоже можно получить весьма неплохую сумму. В июле 2003 года на eBay был выставлен, вы не поверите, зуб Элиаса Пресли. Стартовая стоимость — \$100 тыс. Откуда он вообще взялся, зуб великого певца? Оказалось, что его отдал Линда Томпсон, подруга Элиаса, один стоматолог. Линда сама попросила зуб на память. Много лет спустя зуб был подарен музею Пресли в Мемфисе. Ну а музей, переживавший не лучшие времена, заныл зуб с молотка (это был самый обычный аукцион, а не в интернете). Зуб купил неизвестный поклонник творчества Элиаса. Потом, видимо, поклонник умер, а его родственники, найдя «реликвию», решили на ней подзаработать. И ведь получилось! Сумма сделки опять же не оглашалась, но, судя по ажиотажу, творившемуся на аукционе, он ушел не менее чем за \$1,5 млн.

Думаете, это все? Разумеется, нет. В следующем выпуске «Событий и фактов» вас ждет еще одна, ничуть не менее интересная, подборка самых необычных интернет-продаж.

мы должны думать над тем, чтобы российские законы в этой среде соблюдались, чтобы не распространялась детская порнография, чтобы не совершались финансовые

преступления. Это уже работа правоохранительных органов. Но тотальный контроль и работа правоохранительных органов все-таки разные вещи».



ДОМАШНИЙ ВЕБ-СЕРВЕР

В сегодняшней статье мы поговорим об организации своего домашнего веб-сервера. Шаг за шагом установим программное обеспечение, подключим нужные услуги у интернет-провайдера и протестируем сервер. Ну а перед тем, как перейти к реализации задуманного, буквально несколько слов о том, зачем все это вообще нужно. Неужели сторонних серверов недостаточно или цены на аренду/хостинг слишком велики?

Во-первых, домашний веб-сервер очень удобно использовать для отладки скриптов и тестирования определенных сайтов, не закаячивая их при этом в Сеть. Просто, быстро, а самое главное — надежно. Ведь нередко кража скриптов происходит именно на стадии тестирования на стороне хостера. Сделали вы, скажем, скрипт, плохо его защитили, кто-то воспользовался брешью в системе безопасности вашей разработки — и вот у вашего творения уже новый владелец. Если же вы отлаживаете разработку на локальной машине, то этой проблемы нет, ведь доступ к компьютеру есть только у вас.

Во-вторых, свой сервер можно использовать для временной передачи больших объемов информации. Скажем, ваш друг попросил максимально быстро передать ему увесистый архив. У вас обоих быстрый интернет. Как поступить в данной ситуации? Разбить архив на несколько десятков или сотен мелких фрагментов и передать их товарищу по e-mail? Воспользоваться услугами платных хранилищ уровня Rapidshare, откуда «на халву» файлы придется вытаскивать несколько часов? А может быть, прибегнуть к P2P-сетям?

Можно, но ни один из перечисленных способов не является универсальным. Однако есть один очень интересный вариант решения этой проблемы. Развертываем домашний веб-сервер, открываем доступ к нужным файлам и передаем своему приятелю линк на скачку определенного файла со своей машины.

И, наконец, в-третьих, домашняя веб-станция — идеальный вариант для содержания огромного портала типа www.igromania.ru. Почему? Ну а какой хостинг-провайдер предоставит вам, скажем, 80, 100, а то и все 500 Гб для размещения модов, артов и 3D-моделей собственного производства, видеоматериалов и другой полезной информации? Можно арендовать выделенный сервер топ-конфигурации, но это лишь в том случае, если вы готовы ежемесячно отдавать за это от 1,5 до 15 тыс. рублей.

И не забывайте о главном! Имея в распоряжении мощный компьютер и договорившись предварительно со своим интернет-провайдером, вы вполне можете организовать собственный полноценный хостинговый центр, то есть побороться себя в роли хостинг-провайдера.

Самое необходимое

Для организации полноценного веб-сервера на домашнем компьютере нам понадобятся:

1. **Выделенный IP-адрес.** Уникальный статичный цифровой адрес вида **87.176.117.42**, который присваивается исключительно вашей машине при работе в интернете. Фактически именно он используется для доступа ко всем веб-серверам, однако зачастую для более удобного обращения к определенным порталам к нему привязывается короткое и легко запоминающееся доменное имя вида www.igromania.ru. Постоянный IP — платная услуга, подключается исключительно на стороне вашего интернет-провайдера.

2. **Веб-сервер Apache для Windows/Linux.** Один из самых надежных, популярных и, что немаловажно, бесплатных веб-серверов с открытым исходным кодом (Apache носит статус open source проекта). Именно этот сервер используют около 70% крупных интернет-станций. Главный и единственный недостаток серверного пакета — отсутствие удобного административного интерфейса.

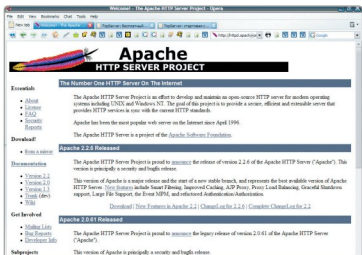
3. **PHP 4 или 5.** Специальный интерпретатор для подключения к вашему серверу возможности обработки PHP-сценариев любой сложности.

4. **MySQL.** Удобная система управления базами данных (СУБД). Очень простая, практически безошибочная и предельно простая в использовании.

Ручная сборка

Давайте рассмотрим создание сервера вручную с использованием всех вышеописанных компонентов. Первым делом подключите услугу «Анонимизированный IP-адрес» своего интернет-провайдера. Как правило, цена на нее составляет около 150 рублей в месяц. Далее загляните на официальный сайт проекта **Apache** (<http://httpd.apache.org>) и загрузите последнюю версию веб-сервера под Windows (мы будем организовывать сервер исключительно под управлением этой операционной системы). Запустите исполняемый файл и следуйте инструкциям по установке. Не забудьте в ходе установки указать анонимизированный IP-адрес вашей машины. Ведь именно он будет использоваться для подключения к вашему серверу через интернет.

После того как установили программу, приступаем к настройке сервера. Перейдите в каталог `conf` с установленным Apache (как правило, это директория `C:\Program Files\Apache Group\Apache\conf`). В данной директории содержится несколько конфигурационных файлов сервера. Нас интересуют лишь один из них — `httpd.conf`. Он включает в себя базовые настройки серверной станции типа директорий хранения документов, блокировки заданного диапазона или отдельно взятых IP-адресов, на-



✓ Веб-сервер Apache — один из самых быстрых и надежных, на нем исправно функционирует порядка 70% крупных интернет-сайтов.

звания машины, блоки, которые отвечают за активацию независимых модулей.

Исправим основные характеристики сервера, заключенные в тело данного файла. Откройте «Блокнотом» файл `httpd.conf`. Задайте определенное имя своей веб-станции. Для этого отыщите в `httpd.conf` ключевое слово `ServerName`, впишите после него произвольное название сервера, удалите значок решетки (#) в начале строки перед директивой, чтобы данный атрибут (название сервера) не игнорировался компилятором. Затем модифицируйте путь, прописанный после директивы `DocumentRoot`, скажем, `DocumentRoot "C:/Program Files/Apache Group/Apache/htdocs"` на наиболее удобный для вас, например: `"C:/www/htdocs"`. После выполнения данного действия не забудьте создать одноименный каталог на диске для хранения HTML-документов, в противном случае Apache сервер откажется запускаться.

Следующий шаг — установка или настройка скриптовых псевдонимов. Отыщите строку `ScriptAlias /cgi-bin/ "C:/Program Files/Apache Group/Apache/cgi-bin/"` и поправьте указанный в ней путь на `C:/www/cgi-bin/` (ведь основной-то путь мы изменили). Зачем это нужно? Для того чтобы при вводе в адресной строке интернет-браузера ссылки вида `http://localhost/cgi-bin` выполнялось обращение к реальной директории `C:/www/cgi-bin/`, содержащей определенные CGI-файлы.

Выполним окончательную привязку ряда настроек для каталога `C:/www`. Найдите в файле конфигурации `httpd.conf` следующий блок параметров:

```
<Directory "C:/Program Files/Apache
Group/Apache/cgi-bin">
AllowOverride None
Options None
Order allow, deny
Allow from all
</Directory>
```

И замените его следующей конструкцией:

```
<Directory "C:/www">
Options Indexes Includes
AllowOverride All
Allow from all
</Directory>
```

Далее отыщите строку:

```
#AddHandler cgi-script .cgi
```

И вместо нее впишите в тело документа следующую команду:

```
AddHandler cgi-script .cgi .bat .cgi
```

Данная опция позволит Apache идентифицировать исполняемые файлы с расширениями `.cgi`, `.bat` и `.cgi` как независимые исполняемые файлы сценариев или CGI-модули. Что еще?

Привязка домена к IP-адресу — зачем и как?



Многие интернетчики задаются вопросом: зачем привязывать какой-то конкретный домен к IP-адресу, что за ересь такая, ведь домен — он и в Африке домен (то есть адрес сайта в Сети)? На самом деле такие пользователи не очень хорошо представляют себе схему работы большинства веб-серверов.

Любой человек, перейдя по определенному адресу, например `www.igromania.ru`, автоматически перенаправляется на длинный цифровой адрес (IP) конечного веб-сервера. Иными словами, файлы, сайты и другие компоненты проживают не по какому-то буквенному адресу.

Располагаются они как раз на машине, которой присвоен уникальный IP, а к нему, в свою очередь, привязан какой-то конкретный домен.

Зачастую из-за описанного выше непонимания случаются следующие проблемы: «На сайте размещен нелегальный контент, надо связаться с администратором и удалить домен». И вот тут-то пользователь будет в корне неправ: а что если этот самый домен был сдан в аренду и просто припаркован к определенному серверу со своим IP? В таком случае всю ответственность несет исключительно хостинг-провайдер, но ни в коем случае не администратор (владелец) домена.

Итак, давайте подедем итог всему сказанному и ответим на вопрос, зачем же нужна привязка доменов к буквенным названиям. Во-первых, это крайне удобно: конечному пользователю, то есть посетителю, не нужно запоминать сложные цифровые комбинации вида `85.129.178.38`, достаточно просто держать в голове адрес, ссылающийся на данный IP. Во-вторых, трудно вычислить реальный IP ресурса (вы же знаете только название сайта — домен), а следовательно, относительно сложно его атаковать. Ну и, в-третьих, к одному IP можно прикрутить сколько угодно доменов, то есть, заходя на любой из сайтов, привязанных к вашему IP, пользователь будет попадать на один и тот же портал.

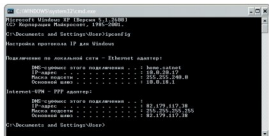
А теперь давайте ответим на вопрос «как?», то есть поговорим о практической реализации привязки домена к конкретному IP-адресу. Первым делом зарегистрируйте на себя определенный домен. Сделать это лучше всего у тех регистраторов, которые позволяют пользователям самостоятельно изменять данные о зарегистрированных доменах сразу же после их делегирования, например, «Джино» (`www.jino.ru`) или `WebNames.ru` (`www.webnames.ru`). После этого зайдите в контрольную панель, перейдите в раздел управления доменами — управление DNS (в случае с «Джино» — или DNS-сервера (в случае с `WebNames`) и переназначьте IP-адреса вида `217.107.217.17` на нужные вам — скажем, на IP собственного веб-сервера. Изменения вступят в силу по прошествии нескольких часов с момента окончания правки DNS-параметров.

Для обработки сервером shtml-файлов раскомментируйте (удалите значок #) строки:

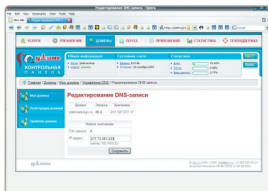
```
#AddType text/html .shtml
#AddHandler server-parsed .shtml
```

Вот, в принципе, и все — базовая настройка Apache произведена. Для тестирования созданной конфигурации сервера загляните в директорию `\bin` (бинарные файлы) с установленным

Apache и запустите исполняемый файл `httpd.exe`. Затем в адресной строке любого браузера наберите свой локальный или внешний IP-адрес и нажмите кнопку перехода. Если вы все сделали правильно, то увидите на экране стандартную Apache-страницу.



Узнать свой выделенный IP можно, введя в командной строке Windows ключевое слово `ipconfig` и нажав Enter.



Изменен IP-адреса для домена `PlatinaDesign.ru` через контрольную панель хостинг-провайдера и регистратора «Джино».

Поддержка

Основной этап работы выполнен. Осталось лишь обеспечить поддержку MySQL-сервера и подключить к Apache специальный обработчик PHP-сценариев. Начнем с подключения обработчика. Скачайте с сайта www.php.net последнюю версию PHP и установите ее на свой компьютер. Сделали? Замечательно, теперь нужно обеспечить поддержку PHP-сервером. Для этого нам в очередной раз придется покопаться в файле настроек станции **httpd.conf** из директории **conf**. Подгрузите в «Блокнот» конфигурационный файл, найдите и раскомментируйте команду **#AddType application/x-httpd-php php**, которая позволит Apache-серверу воспринимать новый тип файлов — PHP-сценарии. Следом за ней добавьте в документ блок

ScriptAlias /_php/ «C:/Program
Files/PHP5/»

Action application/x-httpd-php
/_php/_php.exe>

Поясним смысл данной конструкции. Сначала — первой строкой — мы создаем псевдоним **_php** для директории, заключенной в кавычки, то есть **C:/Program Files/PHP/**. После этого мы даем установку серверу Apache обрабатывать документы типа **x-httpd-php** интерпретатором **php.exe** из каталога **./_php/** (из директории **C:/Program Files/PHP/**).

PHP подключен. Давайте теперь проверим, может ли наш веб-сервер обрабатывать php-сценарии или нет. Вновь запустите «Блокнот», создайте в нем файл с расширением `.php` в папке `C:\www\docs`, например `igromania.php`, и впишите в тело документа следующий программный код:

Сохраните изменения. Затем в адресной строке браузера вбейте ссылку вида: <http://localhost/igromania.php>. Если настройка сервера прошла успешно, то в окне браузера вы увидите тестовую страничку, на которой будет отображена информация об используемой версии PHP.

Что у нас дальше по плану? Инсталля-

ция СУБД MySQL. Скачайте с официального сайта компании-разработчика сервера MySQL www.mysql.com бесплатную версию СУБД, запустите исполняемый файл и следуйте инструкциям по установке.

Последние штрихи

Осталось создать два исполняемых файла — для запуска и остановки веб-сервера Apache и СУБД MySQL. Приступим. Создайте в «Блокноте» новый документ и сохраните его на жестком диске с расширением **.bat** (исполняемый dos-файл). Далее в тело документа впишите следующий код:

```
@echo off
start C:\Progra-1\MySQL\bin\mysqld-nt
-standalone
```

C:\Progra~1\Apache~1\Apache\apache

Сохраните изменения. Данный файл будет использоваться исключительно для запуска рабочего веб-сервера. Команда, начинающаяся со слова **start**, приведет к запуску Apache-сервера, а следующий за ней (новой строкой) оператор — к загрузке системы управления базами данных MySQL. Для быстрого выключения сервера необходимо создать еще один bat-файл, но на этот раз — смонтировать в его тело следующий код:

```
@echo off
C:\Program Files\Apache-1\Apache
\apache -k shutdown
start C:\Progra-1\MySQL\bin\
mysqladmin -u root shutdown
```

Команды из данного блока отвечают за остановку Apache-сервера (вторая строка) и СУБД MySQL (третья). Важное замечание — при работе с Windows линейки 9х, необходимо вместо **Program-1** и **Apache-1** ввести полные пути вида: **Program Files** и **Apache Group**.

Сборка сервера завершена. Теперь вы можете спокойно запускать и останавливать рабочую станцию, запустив один из только что созданных нами файлов, а также поэкспериментировать с настройкой конфигурационного файла `httpd.conf` — добавить поддержку новых типов файлов, прописать в документ страницы ошибок

которые будут выводиться на экран при запросе несуществующих файлов.

А мы в это время приступаем к обзору готовых бесплатных серверных пакетов — «Денвер» (Denwer) и TopServer.

Денверский набор

При организации локального веб-сервера для тестирования и отладки различных скриптов, сайтов и веб-приложений отлично подходит набор веб-разработчика под названием «Денвер». Фактически он представляет собой связку компонентов **Apache**, **SSI**, **mod_rewrite**, **mod_php**, **phpMyAdmin** (система управления БД MySQL), настроенных для работы на одной-единственной станции.

Это означает, что вы не сможете заглянуть на данный сервер ни из другого компьютера в сети (за исключением своего собственного, разумеется), ни из интернета. Главное достоинство «Денвера» в том, что вам не придется устанавливать веб-сервер Apache, PHP-интерпретатор и СУБД MySQL: тратить время на правку файла конфигурации серверной станции `httpd.conf`, создание виртуальных дисков и другие настройки. Достаточно просто загрузить по ссылке www.denwer.ru/dists/Baselatest последнюю версию дистрибутива и проинсталлировать сервер.

Описывать процесс установки и настройки «Денвера» мы не будем — приведем исключительно ссылки на официальные руководства, написанные самими создателями серверного ПО, группу которых возглавляет **Дмитрий Которов** — основатель проекта. Итак, знакомьтесь:

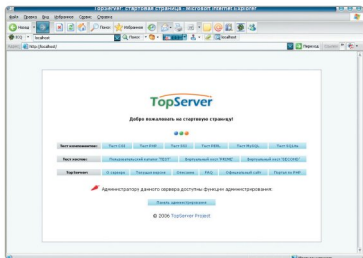
www.denwer.ru/base.html — по данному адресу в Сети вы найдете очень лаконичную и подробную инструкцию по установке «Денвера». Здесь же приведены и рекомендации по настройке и управлению виртуальными хостами.

Узнать подробнее об основных возможностях пакета вы можете на страничке www.denwer.ru/about.html.

А всем желающим передать локальный «Денвер» в «Денвер-онлайн», то есть превратить локальный сервер в полноценную интернет-станцию, рекомендуем почитать следующий документ: www.denver.ru/other/shared.html. Написано в нем много и по существу — и про настройку «Денвера», и про безопасность, и даже про возможные хакерские атаки.

TopServer — сервер на все случаи жизни

Ручная сборка веб-сервера и отладка скриптов на локальной машине — это, конечно, хорошо, но что делать, если нужен удобный, полностью неуязвимый, крайне удобный, да к тому же еще и абсолютно бесплатный веб-сервер для хостинга локальных и интернет-сайтов, но времени на развертывание рабочей станции мало? Тут на помощь и приходит **TopServer**. По сути, это сервер приложений, в состав которого по умолчанию входят следующие компоненты: веб-сервер Apache, PHP-интерпретатор, интерпретатор языка PERL, СУБД MySQL локальной версии, сервер баз данных **SQLite2**, компактный FTP-сервер **SlimFTPd**, а также целый комплекс утилит для администрирования рабочей



 Стартовая страница TopServer. Здесь находятся кнопки для перехода на панель управления и проверки работоспособности определенных серверных компонентов.

станции — **phpMyAdmin**, **SQLiteManager**, **PHPMyFTPd**, **PHPFPM**. Иными словами, все самое нужное в одном флаконе.

Примечательно, что **TopServer** — не просто сборник приложений, а полноценный механизм, в котором каждый из компонентов связан с другими элементами. Модуль изначально настроен как под работу из локальной сети, так и из интернета. Никаких специальных знаний для установок, настройки и работы с сервером приложений не требуется. Вам необходимо всего лишь заглянуть на официальный сайт разработчиков (<http://topserver.ru>), на панели навигации в левой части портала щелкнуть по кнопке **Скачать** и загрузить последнюю версию серверного набора, после чего проинсталлировать его на компьютер.

Важный момент: перед установкой веб-сервера убедитесь, что на вашей машине не проинсталлированы никакие из серверных компонентов, входящих в состав **TopServer**. Речь идет о таких элементах, как **MySQL**, **Apache**, интерпретаторе **PHP**. Если какие-то компоненты из состава **TopServer** уже установлены на вашей станции, рекомендуем удалить их с компьютера, дабы избежать конфликтов с **TopServer** и его составляющими. Затем запустите исполняемый файл и следуйте инструкциям по инсталляции сервера приложений. После установки **TopServer** появится новый виртуальный диск — **T:**.

Если вы заглянете в корневой каталог **HDD T:**, то увидите, что в нем расположены лишь файлы сервера и ничего больше. Для запуска, перезагрузки и остановки **TopServer** используйте исполняемые файлы **start.exe**, **restart.exe** и **stop.exe** соответственно. Все веб-документы (**PHP**-сценарии, **HTML**-страницы и другие файлы) размещаются исключительно в директории **T:\home\localhost**. Для вызова стартовой страницы **TopServer** запустите любой браузер, впишите в адресной строке link **http://localhost** и нажмите **Enter**.

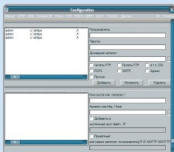
На фоне появившейся страницы вы обнаружите несколько кнопочек для тестирования серверных составляющих **TopServer**, а также кнопку **Панель администрирования** для перехода в панель управления станцией. Для настройки сервера вам необходимо всего лишь зайти в администраторский раздел (доступ к нему осуществляется только с машины, на которой установлен **TopServer**), выбрать нужный параметр для правки и щелкнуть по кнопке с его названием.

Если у вас все же возникнут какие-либо вопросы, связанные с установкой, настройкой или работой **TopServer**, загляните в раздел **Описание пакета** на официальном сайте www.topserver.ru — там вы найдете исчерпывающую информацию по использованию сервера приложений.



Время подводить итоги. Сегодня мы научились развертывать свои собственные веб-серверы с использованием связки **Apache + PHP + MySQL**, а также рассмотрели два наиболее популярных серверных пакета — «Денвер» и **TopServer**. Самое время ответить на главный вопрос: так что же лучше — собирать сервер вручную или

Простота — залог успеха



Если вы ищете максимально простой веб-сервер с графическим интерфейсом и минимальным набором основных функций, то крайне неплохим решением будет крохотная утилита **Small HTTP Server**, способная вмг превратить ваш персональный компьютер в полноценный веб-сервер.

Отличительные особенности **Small HTTP Server** — низкая ресурсоемкость, удобный графический интерфейс, что для веб-серверов — редкость (у **Apache**, например, и вовсе нет графического интерфейса),

возможность развертывания сервера даже при использовании диалог-соединения. **Small HTTP Server** включает в себя сервера **HTTP**, **FTP**, **SMTP**, **POP3**, прокси и **DNS**, а также модуль выдачи подробной статистики. Примечательно то, что **Small HTTP Server** можно использовать и для отладки скриптов на локальной машине, полностью запретив доступ к компьютеру из Сети.

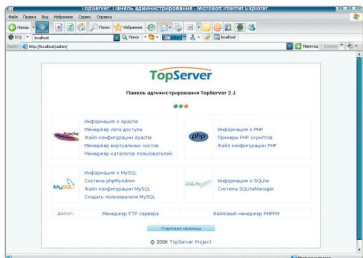
Единственный недостаток мини-сервера заключается в том, что программа является бесплатной лишь отчасти — если использовать ее в коммерческих целях, вам придется пройти платную регистрацию на официальном сайте <http://smallsrv.com/index.htm>. С него же вы можете скачать самый свежий билд программы.

Немного о настройках **Small HTTP Server**. После запуска перед вами появится небольшая форма, на которой нет ни панелей инструментов, ни каскадных меню, ни даже строк состояния. Только техническая информация о разработке — версия, автор, тип лицензии (зарегистрированная версия/ознакомительный режим). Для настройки веб-сервера вам необходимо проделать следующие манипуляции. Щелкните по кнопке в левом верхнем углу приложения. В выпавшем меню выберите пункт **Server/Настройки**. Откроется специальное окно настройки серверных характеристик, на поверхности которого размещена шапка главного меню, а также ряд полей характеристик **Small HTTP Server**. Ну а дальше все совсем просто — выбираете определенную категорию параметров в главном меню, щелкаете по ней левой кнопкой мышки и настраиваете нужные атрибуты в основном рабочем поле утилиты.

воспользоваться одним из готовых серверных пакетов? Однозначного ответа нет и быть не может.

Если есть свободное время, лучше заняться самостоятельной сборкой веб-сервера. В данном случае и надежность, и функциональность рабочей станции будут зависеть исключительно от вас. Если времени нет совсем, а сервер нужно запустить

в работу буквально за несколько часов, то советуем вам обратить пристальное внимание на **TopServer**. По функционалу и защищенности он даст фору даже некоторым профессиональным платным серверным пакетам. Ну и, наконец, в том случае, если сервер вам нужен лишь как средство для отладки и тестирования своих собственных проектов, выбирайте «Денвер». ■



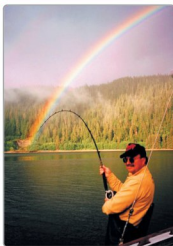
Администрирование **TopServer** осуществляется из интернет-браузера.

Алексей Макаренко

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Ловись, рыбка, большая и маленькая



Ссылка: www.all-fishing.ru

Как приятно выехать на природу с удочкой наперевес, грузилом в кармане и поплавком за пазухой! А все ли секреты удачной рыбной ловли вы знаете? Нет? Тогда вам прямая дорога на сайт **All-Fishing**.

Снасти и снаряжение для рыбалки, способы рыбной ловли и секреты точной подсечки, ловля голавля нахлыстом и улейки динамитом (шутка, конечно) — обо всем этом вы сможете узнать на этом сайте. Здесь же вас ожидают рецепты рыбных блюд и советы по приготовлению прикормки для рыбы. Ну и самое главное, на сайте есть обзоры нескольких рыболовных симуляторов и советы опытных виртуальных рыболовов, как поймать самую крупную трехмерную модельку щуки. Удачного клева!

Пика-пика-пикачу!

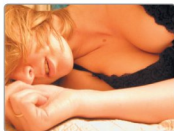


Ссылка: www.pokeliga.com

Несколько лет назад нашу страну охватила самая настоящая покемономания. Мальчишки и девочки от 2 и до 15 лет носились по улицам с криком «Пика-чу!», обклеивали стены комнат, двери шкафов и холодильники веселыми картинками с этими забавными существами. Да и взрослые дяди и тети иногда не гушали, пряча на работу, взглянуть доверчиво в глаза начальнику и заискивающе поинтересоваться: «Пика-лика?»

Кто же такие покемоны? Pokémon — сокращение от Pocket Monster (карманный монстр). Создал этих зверьков **Сатоши Тадзири**. Ну а подробнее о покемонах вы сможете узнать на сайте Русской лиги покемонов. Множество красочных картинок, аниме, флэш-игры, обои и постеры, музыка и скринсерверы — тут есть все.

Сладкие сновидения



Ссылка: www.carstvovsna.ru

Считается, что человек треть своей жизни тратит на сон. Ну это, конечно, у кого как. Некоторые так и все 50 % дрыхнут без задних ног, давят, так сказать, на массу. Многие скажут, что этого времени жаль, однако и эти восемь (а то и все десять) часов в сутки не проходят бездарно. Например, по мнению ученых, лучшие решения из, казалось бы, безвыходных ситуаций приходят именно во сне.

Ну и стоит ли напоминать, что многие люди безоговорочно верят своим снам, считая их вещами. Чтобы понять, что хочет сказать вам подсознание, нужно всего лишь правильно расшифровать свой сон, но в этом зачастую помогают сонники. Сайт «**Царство сна**» как раз и посвящен царству Морфея — богу сновидений. Читайте, познавайте, и... сладких вам снов.

Изгиб гитары желтой...

Ссылка: <http://guitarvideos.ru>

Представьте себе: вечер, лес, палатки, костер, дружная компания и... тишина. Согласитесь, чего-то не хватает. А недостающее полноты картины всего лишь человека с гитарой.

Может быть, вы хотите стать этим важным персонажем походной жизни, но до сих пор не держали шестиструнку в руках? Тогда милости просим на сайт **Guitarvideos.Ru**.

Здесь вам наглядно покажут, как нужно обращаться с этим великолепным музыкаль-



ным инструментом. Да-да, именно покажут, ведь на сайте представлена настоящая видеосколла игры на гитаре. Изучив буквально несколько уроков, вы уже сможете наигрывать несложные композиции в разных музыкальных стилях. Надеюсь, вам не нужно объяснять, что гитаристы пользуются уважением в любой мало-мальски дружной и сплоченной компании!

Зимние покатушки

Ссылка: www.snowboard.ru



Зима наступает в свои законные права. А чем заняться в холодное время года? Можно, конечно, лепить

снежных баб в ледяных лифчиках и могучих самцов-снеговиков с морковками вместо носа, но куда приятней устроить настоящие снежные покатушки. Лыжи, коньки и санки, конечно, крайне интересны, но что они по сравнению со сноубордингом? С каждым годом катание на доске становится все более популярным. Кто-то стремится покорить высокие горные вершины, а кому-то достаточно несложного спуска в «Крыле».

Если вы еще не пробовали свои силы в катании на сноуборде и не знаете, с какой стороны подойти к доске, вам поможет сайт **Snowboard.ru**. Здесь вы найдете советы для начинающих, словарь терминов, статьи о снаряжении и способах катания, последние новости и рассказы об известных сноубордистах. В отличие от множества других подобных сайтов, **Snowboard.ru** постоянно обновляется. Кстати, портал будет интересен не только новичкам, но и продвинутым сноубордистам. Впрочем, последний сайт наверняка давно известен.

ФЛЭШ

И Г Р Ы



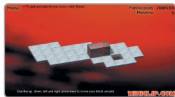
Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Каждой дырке затычка



Ссылка:

www.miniclip.com/games/bloxorz/en

Все, что вам нужно сделать в аркадно-логической игре **Bloxorz** — заткнуть дыру на клетчатом игровом поле гранитной плитой. Только это очень непросто. Необходимо точно рассчитывать все свои ходы и действия. Одно неправильное движение — и гранитный блок улетает в свободный полет к неизведанным дальям.

Прокрутить отверстие нужно не абы как, а строго вертикально стоящей плитой. Не упрощают задачу и переходы между игровыми пространствами, которые нужно то открывать, то закрывать нажатием на специальные клетки поля.

Спасение реки



Ссылка: www.armorgames.com/games/bumpercraft.html

Коварный химический завод загрязняет чистейшую реку, сбрасывая отходы незаконного производства прямою в воду. Стоит ли говорить, что это очень сильно вредит окружающей среде. Рыбки всплывают вверх брюхом, уточки, недовольно крикая, идут ко дну под тягостно мазущей жижи, раки беспомощно кладут свои клешни.

Вы в роли эколога и по совместительству капитана судна на воздушной подушке отправляетесь на защиту водоема. За тридцать уровней необходимо очистить реку

от химикатов, сражаясь с неизвестными бактериями, проходя мимо хищных рыб-ловушек и агрессивно настроенных рыб. Течение воды не облегчает вашу задачу, а, наоборот, делает каждый этап непредсказуемым, стараясь отвести ваше судно в опасном направлении.

Завоевание Земли



Ссылка:

www.flyborg.net/games/destroy_the_world

Излюбленный сценарий фантастических фильмов и компьютерных игр — пришельцы захватывают Землю, а главные герои шинкуют захватчиков в капусту. Но разве вам никогда не хотелось встать по другую сторону баррикад? Не защитит, а, наоборот, захватить третью планету от Солнца?

Если хотелось, то игра **Destroy the World** вам точно понравится. Выступая в роли инопланетян, вам надо поразить нашу с вами планету. Главная задача — полное уничтожение разумной жизни на Земле. Для подавления врагов (людей) следует использовать лазеры, а целиться в них необходимо, регулируя наклон летающей тарелки.

Светлячковая охота

Ссылка: www.cartoonnetwork.com/games/action/campazlo/jumpingjellybeans/index.html

Три друга — Ласло, Рай и Клэм — вооружившись сачками, вышли на охоту. «Почему со столь легким вооружением?» — спросите вы. Все просто — их добычей должны быть не медведи и не слоны, а всего лишь светлячки.

Цель игры **Jumping Jelly Beans** — собрать как можно больше этих милых насекомых в банку. Вот только напрямую насе-



ти сачок на светляка не дают, можно только кликать на ловцов. Один клик — один прыжок и взмах сачком. Высота прыжка зависит от роста охотника — чем длиннее герой, тем выше он скачет.

Ну а чтобы поймать жучков было не так просто, на пути энтомологов-любителей постоянно падают различные ловушки, наткнувшись на которые герои лишаются части жизни. Время сбора насекомых на каждом уровне ограничено, пополнить его можно, лишь поймав бонусный будильник.

Сами с усами



Ссылка: www.gamezhero.com/online/games/action-games/bobonosehairsfuryonline.html

Кулачные бои, каратэ, кун-фу, бокс — все эти виды боевых искусств в играх уже порядком поднадоели. Удивительно, насколько разработчики заострили в выборе способов уничтожения виртуальных противников. А вот создатели **Nose Hairs of Fury** в фантазии не откажутся, в их игре придется драться... на усах.

В **Nose Hairs of Fury** есть абсолютно лысые персонажи, которые, судя по всему, завидуют вашей шикарной шевелюре и длиннющим усами и всеми доступными методами пытаются завладеть этим вашим достоинством. Но вы тоже не лыком шиты, а потому активно сопротивляетесь, поражая врага в незащищенные места меткими ударами усов.

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

WCG 2008: ДЕНЬ ВЫБОРОВ

Аккурат перед WCG оргкомитет олимпийских киберспортсменов запустил голосование, целью которого стал выбор дисциплин на этап 2008 года. В восьми жанрах/дисциплинах было представлено 43 игры как для PC, так и для Xbox 360, из них посетители сайта www.worldcybergames.com должны выбрать 16. Наибольшие споры вызывают шутеры: тут вам и ноиселенные *Unreal Tournament 3*, *Team Fortress 2*, *Enemy Territory: Quake Wars*, и притесняющие друг друга *Counter-Strike* в двух ипостасях (1.6 и *Source*), и еще *Halo 3*.



Starcraft 2: roshan на к WCG?

В жанре стратегий сомнений не вызывает победа *Starcraft 2* — хоть это и шкура неубитого медведя, но жить ему осталось недолго.

Остальные дисциплины не выбиваются из своей привычной колеи, разве что в самой отчужденной номинации «игры не от мира сего» с *Guitar Hero* и *Ace Combat 6* соперничает тетрис. Давно пора!

СТРАСТИ ПО SOURCE

Мыльная опера с продвижением *Counter-Strike: Source* в народ продолжается. Народ, правда, не всегда так податлив, как хочется. С улыбочкой вспоминается, что два года назад все были готовы перейти на *Source* и воспринимали это словно как должное. Увы, все сложилось иначе.

Как и ожидалось еще с прошлого номера, *CS Promod* вышел в свет уже несколькими бетами



Меню пока что самая красивая и проработанная деталь в CS Promod.

и рефреном «Welcome to the future of Counter-Strike» в исполнении директора проекта **Алекса Гарфилда (Alex Garfield)**. Первая же бета-версия спустя 48 часов после выхода оформила себе баг-репорт в 35 пунктов: еще раз к тому, что количество закрытых тестеров стоило бы было увеличить (а было их всего несколько человек).

Мы, разумеется, *Promod* опробовали тут же — и были напуганы, поскольку с таким будущим *Counter-Strike* кажи не справишь: пока все довольно криво и косо, особенно по интернету. Действительно появился bunny-hopping, стрельба стала походить чем-то на 1.6, да и прострелы тоже, но впечатление шороховатости не оставляет до сих пор.

Организаторы регулярных турниров в большинстве своем все еще холодно к *Source*: французцы *ESWC*, не склонные проводить какие-либо голосования, уже объявили, что в их планах на 2008 год значится *CS 1.6*; американцы *CPL*, как известно, сделали такой же выбор еще раньше; организаторы нашего *ASUS Cup* тоже остаются верны 1.6 и в ближайшее время менять свое мнение не намерены.

HALO 3: МАЛЫШКА НА МИЛЛИОН



Высоко флайт держим, товарищи!

CPL, будучи большими любителями скрипизов, вешают их на свой зимний чемпионат, как игрушку на новогоднюю елку. На сей раз, судя по всему, дошла очередь до красной звезды на верхушке. Ею стал турнир по *Halo 3* на Xbox 360 с призовым фондом в \$1 млн.

Помимо шестизначной цифры, огорошивающей как минимум еще несколько фактов, связанных с этим событием. Во-первых, столь скоротечный анонс — когда он случился, до турнира было менее двух месяцев. Во-вторых, формат турнира — free for all между четырьмя игроками, использующийся в киберспорте раз в столетие. В-третьих, распределение призового фонда, согласно которому оплачиваются 64 места, а победитель получает 250 тыс., причем получает их тут же, не отходя от кассы. Это тоже удивительно, учитывая тот факт, что большинство турниров практикуют перевод денег через некоторое время после турниров.

Единственным видимым подвохом мероприятия является регистрационный взнос в \$475. Самый крупный приз в истории киберспорта будет разыгран с 18 по 22 декабря в Далласе.

Вместе с тем чемпионат по *Counter-Strike 1.6*, анонсированный ранее, попал под угрозу отмены: организаторы оставляют за собой право в случае недобора команд до 32, а их, как это ни удивительно, до сих пор меньше.

ИГРОКИ УХОДЯТ, ИГРОКОВ УХОДЯТ

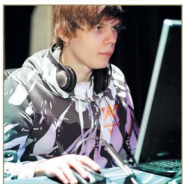
Напоследок еще несколько знаменательных событий отчетного периода в киберспорте.

На неопределенное время отошел от дел главный варкрафтер всех Руси, ослепший **Deadman**. Напомним, что три месяца назад он покинул **SK Gaming** и вступил в команду **Defining Stars**, где успешно выступал.

Норвежская легенда **CS**, **Ола «Element» Мум (Ola Moun)**, был уволен из своей текущей команды **Meet Your Makers**. Руководство команды никак не мотивировало этот поступок, отметив только, что предложило игроку должность в другой сфере и выбор теперь только за ним.

Новость из разряда «встретились два одиночества»: команды **pro100** (Харьков) и **TRAP** (Нижний Новгород) объявили о слиянии. С этого момента игроки некогда звездной украинской команды — **Kane, frst и Keks** — будут жить в Нижнем Новгороде. Со стороны **TRAP** в команде остались **Tank и dds**. Как и все российские команды в этом сезоне, новый коллектив будет стараться успеть на двух фронтах: *Source* (лига **HLPL**) и 1.6 (**ASUS Cup** и еще с ним).

Крутые рокировки в составе провели наши **Begrip Gaming**. За них вновь будут играть **Xek и Redman**. Лишними в команде оказались **Dingo и**, что еще более удивительно, **Hooch**. Эти игроки уже нашли себе новое пристанище: теперь они будут играть в Санкт-Петербурге, за команду **Spb.Islanders**.



Dingo и Hooch провели в Begrip не самое плохое время.

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Роман «Definition» Бут, Сергей «Asfalot» Мандрик, Илья «Eagle» Евсеев

■ COUNTER-STRIKE: ЕСТЬ ТАКАЯ КОМАНДА — FNATIC

С этого номера мы начинаем серию публикаций про самые крутые CS-команды современности. Достижения, стиль игры, дневники и интервью, фотографии и вообще все, что может рассказать нам о выдающихся CS-составах.

Начнем мы со шведской команды **fnatic**. С 2005 года они более 15 раз занимали первые места в турнирах самого разного пошиба, начиная с ридовых чемпионатов в Испании и заканчивая CPL Dallas, где от сильных мира сего в CS было, как обычно, не продохнуть.

Ото всех других команд мирового уровня **fnatic** отличается на редкость сплоченным составом. Безусловно, без изменений в команде за два года не обошлось, но по сравнению с такими мечущимися от одного состава к другому соотечественников NIP и SK, наши герои — настоящая команда. «Мы прекрасно понимаем друг друга, и нам весело вместе. Зачем же нам расставаться?» — удивился однажды в интервью один из игроков **fnatic**, **f0rest**.



■ fnatic: на остальных не похожи, ну и что ж?

■ COUNTER-STRIKE: ВИДЕОКОММЕНТАРИЙ!

Большая часть писем, которые приходят в нашу многострадную рубрику, содержит требования выкладывать больше видео по Warcraft 3 и Counter-Strike. Ну, с первым мы кое-как справляемся, а вот на второе порой просто не хватает места. Впрочем, в этом номере все иначе.

Как известно, чемпионами WCG 2007 по CS стали французы **Emulate**. В четвертьфинале они встретились с командой, наделавшей на турнире шума не меньше, чем чемпионы: корейцы **ESTRO** дважды оказывались в эпицентре судебных разбирательств, оба раза выходя сухими из воды. Странный марафон был прерван именно с легкой руки **Emulate**, и именно об одной из игр этого матча пойдет речь в нашем видео.

К слову, автор видео — вышедший из творческого отпуска Илья «Eagle» Евсеев.



■ Emulate: это еще цветочки!

■ WARCRRAFT 3: В ШАГЕ ОТ ПОБЕДЫ



■ Охотник за демонами практически достиг шестого уровня, конец близок...

В течение этого года одним из наиболее результативных игроков по праву считается **4K-Creolophus**, взявший серебро на **ESWC 2007**, а позже поднявшийся на высшую ступень пьедестала на **Blizzard World Invitational**. Казалось бы, карьера юного норвежца только началась, но тут он объявляет о своем уходе из прогейминга — учеба важнее. На вопрос о WCG игрок отвечает уклончиво, мотивируя тем, что времени для тренировок у него будет в обрез. Тем не менее не успели мы и глазом моргнуть, как Крео уже выходит из группы (правда, на втором месте), не облаканный сеткой проходит плей-офф и оказывается в финале, где его ждет китайский хуман **WE.Sky**, навестивший лыжи уже на третью золотую медаль WCG в своей карьере. О том, как сложились противостояние этих двух выдающихся игроков, смотрите в ролике с финальной игры WCG 2007, снабженном комментарием нашего специалиста, который наблюдал за ней воочию.



■ Крео и наш человек на WCG 2007 — Definition

ТАКЖЕ НА DVD



■ CS Promod: клиент скорее мертва

■ **WCG 2007:** Демозаписи лучших матчей с олимпийских кибер-игр.

■ **Extreme Masters L.A.:** 12 лучших CS-команд мира на турнире в Лос-Анджелесе.

■ **CS Promod:** последняя бета-версия нашумевшей модификации CS: Source.



Финал World Cyber Games 2007

Репортаж из Сизтла

World Cyber Games 2007, главный турнир по компьютерному спорту, проводился в этом году в небольшом городе Сизтла, что на северо-западе США. Само слово «США» изначально подразумевает обилие проблем, связанных с получением визы, что не позволило многим достойным игройерам сразиться за честь своей страны. Одним из них стал **NWRS.Titan**, талантливый российский варкрафтер, которого сочли за иммигранта. С такой же проблемой столкнулся наш лучший старкрафтер **NotForu**, не сумевший своевременно оформить заграничный паспорт.

К счастью, на этом потери нашей сборной закончились — можно было смело готовиться к захвату мира, тем более что за первое место в общем зачете организаторы предусмотрели приз в \$40 тыс. Лидером сборной в этом году стал менеджер-капитан сильнейшей российской команды **Virtus.pro Константин «Groove» Пикинер**, ну а сам состав получился достойный — медалей должно было хватить на всех...

11-й ЧАС

2 октября, рано утром, вся сборная вместе с представителями прессы собралась перед главным офисом **Samsung**, откуда все дружно отправились в «Шереметьево-2», дабы уютно разместиться в новом комфортабельном «Бонге», который стал им домом на ближайшие 11 часов. Самые опытные захватили с собой в полет бутылочку хорошего рома, что скрасило долгий перелет. Буквально через пять-шесть часов большая часть участников дружно сошла в подкуки, другие же либо бегали с фотоаппаратами, пытались создать галерею сонных героев, либо смотрели кино. Пересадка в Атланте, еще семь неподвижных часов вместе с казахстанцами, случайно попавшими на тот же рейс... Добро пожаловать в Сизтл!

Всех игроков поселили в очень respectable и комфортабельную гостиницу DoubleTree возле аэропорта, прессу же заселили в даунтаун, поближе к цивилизации. Из-за разницы в 11 часов с Москвой мало кто сумел заснуть, и русская делегация дружно отправилась изучать достопримечательности, одной из которых является стадион для игры в американский футбол **Owest Field**, а по совместитель-

ству еще и место проведения WCG 2007. Помещение вызвало восхищение — все было продумано до мелочей: интересные стенды спонсоров и партнеров мероприятия, обилие дорогих спортивных автомобилей, многолюдные танцы, разодетых фигуристов, девушек и подарков. Словом, удовлетворить можно даже самого придирчивого посетителя.

НЕ РУБИ СУК...

Первый день, к сожалению, ничем хорошим для нас не увенчался, ибо один из старкрафтеров — **Ex** — не сумел выйти из группы. Забавен был тот факт, что в одной группе встретились украинец **White-Ra**, лучший игрок мира **Stork(gm)** и, собственно, наш соотечественник. В групповом этапе **White-Ra** к большому удивлению запросто обыграл именитого азиата, после чего специально проиграл россиянину, это вызвало переигровку. Наши парни, как они сами позже признались, не хотели видеть на пьедестале слишком много представителей Южной Кореи, поэтому пытались не выпустить одного из них. К сожалению, на третьей переигровке все закончилось первой потерей с нашей стороны.

Одной из самых приятных вестей стало выступление российского микса **Virtus.Russia** в **Counter-Strike 1.6**, который сумел собрать волю в кулак и легко миновать групповой этап, обыграв действовавших чемпионов мира по версиям **WCG** и **ESWC** — **PGS Pokerstrategy** (Польша). Это зрелище поразило всех до глубины души: капитан польской команды **Neo** с глазами на мокром месте наблюдал, как русские тащили раунд за раундом. После смены сторон полки практически не оказали никакого сопротивления. Капитан **Virtus.Russia LeX** после игры открыл тайну победы: «Мне всегда не везет с монеткой, всегда сторону выбираю оппонент. Правда, в этот раз они не ожидали сюрприза, ведь нашей сильной стороной была атака. Мы начали за террористов, это позволило команде выложиться на все 100 %».

Слабая игра поляков оказалась не единственной интригой соревнований. Феноменален вылет шведов **fntatic**, не сумевших пройти групповой этап, а ведь, по общему мнению, именно шведы должны были брать золото в этом году! Парни оказались окружены сильнейшими со-

перниками со всего мира. Более того, против команды **eSTRO** и **MIBR** им пришлось играть на слабой карте — **dust2**. К сожалению, успехом для них эти встречи не увенчались — ко всем прочим радостям подкачал и судейство. Кореяне **eSTRO** так и не удалось указать за использование запрещенных приемов в матче с **fntatic** (silent hit и flash-bag, о них мы когда-то уже писали), в чем поспособствовал финансовый директор **Samsung** и по совместительству кореец, принимавший активное участие в судейских разборках.

НАЧНИ ДЕНЬ С УЛЫБКИ?

На следующий день хорошее настроение у наших игроков было испорчено провальным выступлением российского старкрафтера **Android'a**, который уже давно перестал тренироваться как в былые годы, но все-таки выехал с **WCG Russia** в Штаты, надеясь на своей богатый опыт. Разумеется, игроки из Южной Кореи готовились к турниру намного усерднее, что и позволило **Savior(gm)** обыграть нашу бывшую грозу азиатского киберспорта со счетом 2:0. А ведь многие надеялись на то, что Андрей вернется со столь необходимым нам медалью.

Тем временем ситуацию сгладили наши гонимцы, отпаротовавшие о победе в первом раунде плей-офф. Целых три скоростных маньяка представляли нашу сборную в этом году, что является заслугой **Alan'a** и **Rasera**, занявших наивысшие ступени пьедестала в Монце, Италии. **Alan**, к слову, прошел испытание огнем еще в группе, где все участники были потенциальными медалистами.

Тем временем на сцену вновь выходят корейцы **eSTRO**. Вистую проиграв обе карты норвежцам **Meet Your Makers**, они несколько часов потратили на просмотр демов, назвали несколько достойных лишь устных предупреждений нарушений, о чем и доложили судьям. Подошедшие на место событий спустя пару часов после игры **MYM** были огорчены новостью о том, что матч они не выиграли, а проигнали (технически). После долгой разборки судьи решают подарить одну карту **eSTRO**, а вторую переиграть, и уже не **de_nuke**, а **de_dust2** — как и у **fntatic**, самая слабая сторона **Meet Your Makers**. Надо ли говорить, что справедливость была где-то в другом месте во время этой решающей игры...



Традиционное открытие WCG с выносом тел и флагов на сцену.



Alan: «Даже как-то неудобно, все наши пролетели, а третье место занял...»



PGS сохранили моральные лица от начала и до конца турнира. Еще бы.

WCG 2007

Личный зачет:

Counter-Strike: Emulate, Франция
Warcraft 3: 4K.Creolophus, Норвегия
Starcraft: Stork[gm], Южная Корея
FIFA 07: SK.Hero, Германия
Need for Speed: Carbon playAr,
SpeedNG, Бразилия

Общий зачет:

1 место — США
(3 золота, 1 серебро, 1 бронза)
2 место — Бразилия (2, 0, 1)
3 место — Южная Корея (2, 0, 1)

Размер призового фонда:

\$450 тыс. на все дисциплины
Количество игроков: свыше 700
Количество стран-участниц: 74



A-Gaming только что обграт Team Russia и никак не могут поверить своему счастью, переосматривая запись игры.



НИЗШИЕ МЕРЫ НАКАЗАНИЯ

Интересного хватало и без судейских разборок. **4K.ToD**, серебряный призер WCG 2006, умудрился проиграть **Mystu**, малоизвестному игроку из Бразилии. Последний придумал замечательную тактику, заключающуюся в строительстве большого количества охотниц и постоянном прессинге с последующим выходом в баллисты. Француз не догадывался о существовании таких необычных решений, поэтому обе игры наивно пытался поставить быстрый экшпанд. Хулиган, предвзвременно пообещавшись с покоренным и расстроенным ToD'ом, легко победил со счетом 2:0 и прошел в следующий тур, находясь в четверке сильнейших.

Однако столь впечатляющее начало нашего варкрафтера насторожило — не бывает, чтобы у русских все шло по маслу! И вот уже через несколько секунд из борьбы выбыла горшница **Raser** и **Nitrous**, а также футболист **Alex**. Все внимание приковано к virtus.Russia, которых ожидает очная непростая матч против **eMazing Gaming** из Америки. Вот уже собирается полный зал зрителей, а на сцене под зажигательную музыку из дыма появляются десять игроков, рассаживаются за свои места и начинается самая натуральная бойня! Наши все-таки одерживают нелегкую победу со счетом 16:13 на первой карте (**de_train**), и, казалось бы, двигаются одной рукой до первой четверки.

Но без судейских скандалов, оказывается, как-то скучновато: капитан **eMG** заявляет, что наши игроки использовали приемы, запрещенные правилами. Он не может винить сказать, какие именно, но все ему почему-то верить. После часового изучения демозаписей обнаруживается так называемый **flash-bag**, который на измененных для WCG картах исполнять весьма проблематично. Через несколько минут правила соревнований изменят и назначат перенгровку одного раунда (по официальным правилам соревнований использование **flash-bag** предполагает вынесение предупреждения игроку, но никак не перенгровку).

Самое забавное, что во время разбирательства главный организатор турнира подошел к лидеру русской команды и сказал: все хорошо, сейчас будет играть следующая карта. Потом в течение пяти минут решение было изменено на совершенно противоположное. Справедливость судейства на WCG поражает до глубины души. Пребывая в не самом лучшем расположении духа, наши парни, к сожалению, уступают перенгровку и вторую карту **de_nuke**. И это не конец! После

матча один из стоявших за спиной **eMG** зрителей утверждает, что те использовали **silent gun**, судейское расследование дает положительный результат... и игрокам американской команды выносятся устные предупреждения. Можно только порадоваться за судей, после двух случаев наконец-то вставших на путь истинный. Ну а нам остается прикусить губу, ровно как и парням из **Inatic** и **Meet Your Makers**.

УЧЕНЫЕ — СВЕТ!

В заключительный день соревнований Россия была представлена лишь двумя участниками, которые, тем не менее, из жюри не лезли, лишь бы оторвать себе медаль. Но — увы: варкрафтер Хулиган и гонщик Alan прыгивают своим оппонентам со счетом 2:1, что урезает шансы на все медали, кроме бронзы. Смотреть на Хулигана, всю жизнь превосходящего играющего против ночных лезов на Turtle Rock и по непонятным причинам лепящего тысячи досадных ошибок, было очень тяжело — складывалось впечатление, что нашего спортсмена подменили в матче против **4K.Creo**. Этот норвежский игрок, кстати, еще скажет свое слово.

В финале оказываются **Sky** и **Creo**. Sky тренировался на протяжении двух последних месяцев без перерыва, но лишь чудом дошел до финала. Creo уже несколько раз заявлял, что не может более играть из-за учебы, но уже второй раз без подготовки вышел в финал крупного турнира (до этого был **ESWC**). Во всем зрительском зале только **ToD** с **Zeus**’ом верили в победу своего друга Creo, в противном случае Sky рисковал стать первым игроком, трижды подряд выигравшим WCG. Первая карта — зал ликует, сотни непонятных плакатов, ислисанных мерлографиями, ибо соперник азиата повержен практически без шансов. Неужели что-то может произойти в подобной ситуации? Как выяснилось на последующих двух картах, еще как может, и чемпионом становится норвежец, предочитавший учебку многочасовым тренировкам.

«УДИВИТЕЛЬНЫЕ» ПРОТИВ «УДИВИТЕЛЬНЫХ»

Приятные сюрпризы начались в CS лишь когда на дистанции осталась только одна важная наша команда — в матче за третье место киевляне **Amazing Gaming** отомстили **eMazing Gaming** за всех, кому положено. Такого превосходного выступления от них никто не ожидал, ведь A-Gaming удалось пройти

по сложнейшей сетке и одолеть на своем пути не просто хорошие команды, но и такого гранда, как финнов **Roccat**, обыгравших на этом же турнире **PGS** (впрочем, полков на этом турнире обидели не одни они). По словам **Blade**, капитана команды, о таком блестящем выступлении они даже и мечтать не могли: парни с трудом верили, что им под силу одолеть **Roccat**, но они поставили себе установку играть на пределе своих возможностей — и смогли победить! К сожалению, в следующем раунде их ожидали будущие чемпионы WCG из Франции **Emulate**. После трех сложнейших карт французы все же взяли верх, но какие это были игры! Да и третье место в итоге оказалось все же за Украиной, а не за США.

В финале по CS друг друга ждали **Team NoA**, которые определились с составом и начали уверенно идти по головам соперников, и вышеупомянутые **Emulate**. Тихой сапой прокрались в финал французы еще и выиграли, логично завершив путь, начатый еще в начале 2006 года! Также, согласитесь, приятный сюрприз, хотя бы тем, что обошлось без участия судей...

ДОЖИВЕМ ДО КЕЛЬНА

Как ни странно, столь ожидаемое событие, как WCG, получило ответительное организационное — судейство оставляло желать лучшего, повторы многих игр безвозвратно утеряны, во время важных встреч по несколько раз падала сеть, да и попустуемые зрительские трибуны во время официальных матчей... Ситуацию немного сглаживали перформансы на главной сцене и стендах, но **World Cyber Games** — это в первую очередь турнир, а не театральное представление.

Правда, в этом году не только организация турнира, но и выступление наших ребят вышло провальным. WCG 2008 пройдет в славном городе Кельне, в Германии: очередная попытка доказать, что хорошие WCG имеют шанс на существование не только в Азии (а лучше по организации турниры проходили в Южной Корее и Сингапуре). Быть может, хотя бы азиатская точность даст достойный отпор арийской расчётливости? ■



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая выводится специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Call of Duty 4: Modern Warfare

Коды для демоверсии (на момент сдачи журнала кодов для полной версии еще не было), которые, возможно, будут работать и в релизе.

В опциях игры активировать консоль. Нажимать тильду (~) и печатать **seta thereisacow "1337"** (с кавычками). Затем вбейте **spdevmap bog_a**. Этим действием вы активируете режим чивов. Теперь в той же консоли печатайте: **give all** — дает все оружие; **god** — бессмертие; **noclip** — прохождение сквозь стены; **notarget** — враги вас игнорируют; **give ammo** — максимум патронов; **jump_height x** — изменяет гравитацию (вместо x введите число, нормальная гравитация при x=29);

timescale x — изменяет скорость игры (x=1 — нормальная скорость); **cg_LaserForceOn 1** — устанавливает лазерный прицел на все оружие.

Company of Heroes: Opposing Fronts

Вызывает консоль сочетанием клавиш **Ctrl + Shift + ~** (тильда) и вбивает: **FOW.Toggle** — отключает туман войны; **ee_bigheadmode(1)** — большие головы бойцов; если ввести 0 вместо 1, головы солдат станут нормальными;

taskbar_hide — скрывает интерфейс; **taskbar_show** — возвращает интерфейс на место;

setsimrate(x) — изменяет скорость игры. Вместо x введите число, x=10 — нормальная скорость.

Enemy Territory: Quake Wars

Коды работают только в однопользовательской игре или если вы хостите мультиплеерную игру и при этом разрешили чивы. Вызывает консоль нажатием на **Ctrl + Alt + ~** (тильда) и вводит:

net_allowCheats 1 — разрешение на использование чивов (после этого все игроки смогут использовать коды);

god — бессмертие (нужно вводить заново в начале каждой партии);

give health — максимум здоровья;

give ammo — максимум патронов;

noclip — прохождение сквозь стены;

g_maxproficiency 1 — максимальный ранг, открыто все, что только может быть открыто;

pm_thirdperson 1 — вид от третьего лица.

Medal of Honor: Airborne

Новая порция кодов. Чтобы их ввести, надо сначала активировать консоль. Для этого надо добавить параметр запуска **-enableconsole**. Сделать это проще всего так: кликнув правой кнопкой мыши по ярлычку игры, выберите «Свойства» и там, в графе «Объект», через пробел после кавычек, пропихните указанный параметр. Выглядеть все это будет примерно вот так: «C:\Program Files\EA Games\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries\Airborne.exe» **-enableconsole**.

Теперь запускайте игру, давите тильду (~) и вбиваете:

Slomo x — изменяет скорость игры. Вместо x введите любое число от 0,1 до 1000 (1 — нормальная скорость);

ammo — все патроны для всех видов оружия;

allweapons — все оружие;

loaded — все оружие, патроны плюс 100 арденалина;

Behindview 1 — вид от третьего лица. Если ввести 0 вместо 1, вид сместится обратно на первое.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Вызывает консоль тильдой (~). В некоторых версиях игры нужно немного измучиться, чтобы консоль появилась: зажмите **Shift**, а затем быстро давите тильду (~), а потом — знак вопроса (?). Когда консоль появится, набирайте в ней **DebugMode 1** (код РЕГИСТРОЗАВИСИМ, равно как и все последующие), активировать тем самым режим чивов. Теперь можно использовать любой из следующих кодов:

irollwintents — по 20 очков в каждом статусе;

dm_givegold x — дает x золота;

givespell x — дает заклинание x (вместо x введите цифру);

givevp x — дает или отнимает (если ввести отрицательно число) x очков опыта;

givefeat x — дает набор одежды x (x=1976-1986, 2050, 2104 или 2125);

removefeat x — отбирает набор одежды x (номера те же, что и для предыдущего кода);

giveitem x — дает предмет x (x — число);

dm_god — бессмертие;

SetCHA x — устанавливает количество очков харизмы на x; **SetCON x** — то же для телосложения;

SetDEX x — ловкости, **SetSTR x** — силы, **SetINT x** — интеллекта, **SetWIS x** — мудрости;

dm_unlockcamera — свободная камера;

polymorph — превращает выбранного персонажа в монстра x (x — число);

Unpolymorph — отменяет действие предыдущего кода;

resetlevels — минусует уровень у выбранного персонажа, если его количество очков опыта близко к нулю;

rs ga_party_limit(x) — изменяет максимальное число героев в вашей группе на x;

rs ka_se_init — дает статус покорителя душ;

rs ka_se_terminate — отнимает статус покорителя душ.

E-MAIL: RUBRIKI: KODEX@IGROMANIA.RU

Spider-Man: Friend or Foe

Коды вводятся либо на геймпаде, либо на клавиатуре. Вбивать их надо, находясь на летящей базе.

Вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо — 5000 кредитов;

Влево, вниз, вправо, вправо, вниз, влево — открывает нового Гоблина;

Влево, влево, вправо, вверх, вниз, вниз, вниз — открывает Венома.

Half-Life 2: The Orange Box



Пшаговая инструкция, как перенести портальную пушку из **Portal** в **Half-Life 2** и его эпизоды.

1. Прежде всего, сделайте бэкап папки **Portal**, которая находится по адресу **Steam\steamapps\сима ползателя Steam**.

2. Возьмите с нашего диска (из раздела «Кодекс») и установите утилиту **GCFscape**.

3. С помощью этой программы откройте файл **half-life 2 content.gcf** в папке **Steam\steamapps**. Вы увидите древо папок слева. Найдите там папку **hl2**, а в ней — **maps**. Кликните правой кнопкой по **maps** и выберите пункт **Extract**. В качестве пункта назначения укажите папку **Steam\steamapps\сима ползателя Steam\portal\portal**.

4. Сделайте то же самое с папкой **scenes** (она лежит в том же файле **half-life 2 content.gcf**).

5. Запускайте **Portal** и открывайте консоль тильдой (~). Консоль предварительно активируйте в настройках игры.

6. Наберите в консоли **maps** и увидите полный список доступных карт для игры. Среди них будут и только что импортированные карты из **Half-Life 2**.

7. Наберите **map <название карты>**. Например, **map d1_canals.01**.

8. Когда карта загрузится, снова вызывайте консоль и введите **sv_cheats 1**. После этого наберите код **impulse 101**. Теперь у вас есть все оружие, в том числе и портал gun.

9. Если в **Portal** вы еще не играли, портальная пушка будет неполноценная (сможет создавать только один портал). Чтобы это исправить, вбейте в консоль код **upgrade_portalgun**.

10. Наслаждайтесь.

Следующие коды подходят для **Half-Life 2: Episode Two** и **Portal**. Жмите тильду (~) и введите: **sv_cheats 1** — мастер-код, позволяет ис-

пользовать все остальные читы. Если ввести 0 вместо 1, коды будут отключены:

ai_disable — отключает интеллект врагов;
buddha — «почти» бессмертие: игрок теряет здоровье, но не погибает;
god — настоящее бессмертие: здоровье не убывает;

hurtme x — код для мазохистов: сделал себе больно на x очков здоровья;
impulse 101 — все оружие и патроны;
noclip — прохождение сквозь стены;
notarget — невидимость;
nat_wireframe 1 — режим Wireframe;
showtriggers 0 — показывает триггеры;
sv_noclipduringpause 1 — прохождение сквозь стены в режиме паузы;
sv_infinite_aim_power 1 — бесконечная энергия;

notarget — враги вас не трогают;
map_название карты — загружает выбранный уровень;
maps — показывает названия карт, которые можно использовать с предыдущим кодом;
sv_gravity x — устанавливает гравитацию на x (где x — любое число).

Еще несколько кодов. Работают ТОЛЬКО в Half-Life 2: Episode Two.

ch_createairboat — призывает лодку на воздушной подушке;
ch_createjeep, **ch_createjelly** — призывает машину.

Ну а эти коды работают ТОЛЬКО в Portal:
upgrade_portalgun — дает пушку, которая генерирует два портала (оранжевый и синий). Чтобы сработало, надо сначала достать синюю пушку;
fire_energy_ball — запускает энергетический шар. Они используются в решении головоломок;
ent_create_portal_weight_box — призывает вашего друга кубика;

change_portalgun_linkage_id x — вместо x вводите 1, 2 или 3. Это позволит создать три независимых коридора из порталов. То есть вводите 1 — создаете первый коридор, потом 2 — второй и так далее;

sv_portal_placement_never_fail 1 — порталы можно создать практически на любой поверхности.

Unreal Tournament 3

Коды для демоверсии. Возможно, будут работать и в окончательном релизе. Во время игры, как обычно, нажимаете тильду (~) и вводите:
god — бессмертие;
loaded — все оружие;
slomo x.x — изменяет скорость от 0.1 до 1.0 (цифры вводите вместо x);

fly — режим полета;
ghost — прохождение сквозь стены;
walk — отключает два предыдущих кода;
allammo — максимум патронов.

World in Conflict

Для начала запустите игру с параметром **-console** (как это сделать — см. читы к Medal of Honor: Airborne). Жмите тильду (~) и вводите:
CameraFreedom — режим свободной камеры;
cmdlist — показывает все командные команды;
WinGame — мгновенная победа;
UnlockAllMaps — открывает все миссии.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В играх они иногда оставляют приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

S.T.A.L.K.E.R.

Если внимательно рассмотреть зблему группировок «Свобода» и «Долг», то при их



совмещении можно увидеть нечто похожее на зблему банка «Русский стандарт» (s.n.ow@mail.ru).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно сложное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т. д.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

В игре есть баг, который позволяет создавать невесомые предметы. Для этого требуется заклинание, призывающее оружие или броню. Сначала вы должны перенести призванный предмет (ударить оружием или дать врагу ударить по броне), затем используйте на данном предмете кузнечный молоток и выберите опцию отремонтированного предмета. Когда истечет время заклинания, предмет не исчезнет, а останется лежать на земле. Теперь его можно подобрать и использовать по назначению, при этом вес его будет равен нулю (ivan_sho@bk.ru).

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «Neverwinter Nights 2: Маска предательства», которая в России издается компанией «Акелла».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы:
CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодится для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: «33 квадратных метра: Война с соседями», «Обитаемый остров: Послание», «Dracula: The Days of Gore, ESP: European Street Racing, FIFA 08, GT-R 400, Half-Life 2: Episode Two».

Трейнеры: «33 квадратных метра: Война с соседями», «Are You Smarter Than a 5th Grader?», «BioShock: Enemy Territory: Quake Wars, Half-Life 2: Episode Two, Lok, Medal of Honor: Airborne, Medieval 2: Total War — Kingdoms, Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer, Sega Rally, Stranglehold, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, Two Worlds, World of Conflict».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800х600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **FrapS**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе **Софт/Игроманский стандарт**. Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылать ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описаниях паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские

названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русоифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Еще один момент: не надо слать паскалки и хинты для старых игр. Выбирайте что-нибудь посвежее: то, что вышло максимум год назад. Паскалки и хинты к более старым играм мы публикуем реже.

Если паскалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС», и, конечно же, увеличим ваше имя на страницах журнала.

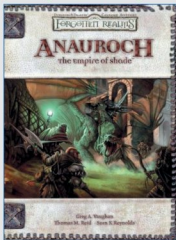
Если ваша паскалка была опубликована, а вами был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

Николай Петасов
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons



Единственным оригинальным продуктом, которым пополнилась линейка D&D в ноябре, стало большое 160-страничное приложение **Anauroch: The Sundering of the World** («Анурок: Раскол вселенной»). Его действие разворачивается в мире Forgotten Realms, в огромной пустыне, которая образовалась в результате магического катаклизма. По пустыне разбросаны руины древних городов Незерильской империи, а населена она выходцами из параллельного пространства — шедрами. Эти и другие опасности предназначены для героев высоких уровней. Приложение можно играть отдельно, но задумывали его как продолжение модулей Shadowdale и Cormyr, которые вышли ранее в этом году. Стоит книга \$30.

Что касается грядущей четвертой редакции Dungeons & Dragons, то за истекший период появились две новости. Сперва плохая: дату релиза успели перенести. Правда, всего на месяц: с мая на июнь 2008 года. Ну и вторая новость, отличная: все три базовых книги правил (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual) увидят свет одновременно, а не в течение трех месяцев, как планировали ранее (и как выходила в 2000 году третья редакция). Ветераны настольных RPG, которым довелось играть в начальный период существования D&D 3.0 при наличии одного только «Руководства игрока», безусловно, возрадуются.

А впервые ознакомиться с четвертой редакцией можно будет в апреле 2008-го, когда выйдет стартовое приложение Keep on the Shadowfell, которое уже содержит в себе облегченные правила игры.

Звездный десант



Свежей линейкой продуктов отметились российская компания «Звезда», известная настольными варгеймами «Эпоха битвы» и «Кольцо власти», про которые неоднократно писала «Игромания». Новую военно-тактическую систему назвали «Звездный десант», вероятно, под впечатлением от творчества Роберта Хайнлайна. Миниатюры выполнены в традиционном масштабе 28 мм, характерном для Warhammer 40 000.

Научно-фантастический сеттинг игры представляет нашу вселенную в отдаленном будущем. Земная цивилизация пережила глобальную войну и разделилась на человечество в привычном понимании этого слова и на «форсеров» — генетически модифицированных людей (причем в лабораторных активно использовались даже гены инопланетных форм жизни). Таким образом, уже имеются две стороны в войне, а что еще нужно правильному варгейму? Надеемся, что дополнительные силы конфликта (киборги, чужие и прочие НФ-персонажи) появятся уже в 2008 году.

Кстати, в основе вселенной «Звездного десанта» лежат книги известного фантаста **Дмитрия Казакова**. Это едва ли не первый случай в нашей стране, когда литературная составляющая и игровая система создавались параллельно. Похвалим «Звезду» за серьезный подход к делу.



Magic: The Gathering

В октябре самым заметным профессиональным событием стал про-тур Валенси. Этот испанский турнир оказался уникальным в серии про-туров по причине отмены традиционного первого турнирного дня. Такое происходит впервые в истории «Магии». В связи с непогодой место проведения затопило (!), как, впрочем, и весь остальной город, потому играть пришлось по сокращенной программе в два дня.

По итогам состязаний в формате Extended победа досталась шестидесятилетнему французскому Реми Форте и его синезелено-черной колоде с **Trinket Mage**. В финале ему проиграл немецкий ветеран **Андре Мюллер** и его **Ideal**. Трое японцев, прорвавшиеся в топ-8, не оправдали надежд Страны восходящего солнца, но обогатили наши магические познания новыми колодами (смотрите на диске).

Отечественные игроки выступили на турнире неплохо. **Николай Потовин** занял 16-е место, чем гарантировал себе 3-й уровень в **Pro Player's Club** на весь следующий год, а это приглашения на все про-туры и чемпионат мира, по три «бав» (зачтенных «победы») на Гран-при и кое-что еще! **Павел Калюк** занял 19-е место, что тоже хорошо и уж точно окупает стоимость поездки в Испанию. **Николай Константинов**, к сожалению, не смог пройти во второй день соревнований.

Кроме того, состоялся первый Гран-при в формате **Lorwyn Limited**, прошедший в австралийском городе Брисбене. Победу одержал неоднократный финалист Гран-при **Анатолий Лайтфут** и его красно-зеленая колода на альфах и гигантах, не проигравшая в соревнованиях среди участников топ-8 ни одной партии. В финале ему безуспешно противостоял **Шон Райсон** со своими бело-зелеными кишками. Пусть на этом турнире и не было толпы профессионалов, но зато теперь мы все получили представление о новом формате.

Главное событие ближайшего будущего — это чемпионат мира 2007 года, который состоится с 6 по 9 декабря в Нью-Йорке, США. Кроме национальных команд России и Украины, а также чемпиона Белоруссии, нас там будут представлять Николай Потовин, пробившийся за счет участия в Pro Player's Club, и **Артем Душкевич**, прошедший по рейтингу. Если по рейтингу когда-то у наших игроков и были шансы пройти, то квалификация на мировой чемпионат по очкам в про-турах — первый случай в истории отечественной «Магии». Наши поздравления Артему и Николаю! Кстати, по новым правилам сбора национальной команды в нее могут входить практически любые представители страны, участвующие на чемпионате мира.

В сетевой «Магии» уже появился сет «Лорвин» и по-прежнему ожидается выход **Magic Online 3.0**. Появились новые форматы турниров, проходящие без топ-8, с распределением призов по набранным очкам.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

БЕРСЕРК ГНЕВ БОГОВ

■ Жанр: коллекционная карточная игра ■ Игроков: 1-4 ■ Мир фэнтези- ■ Сайт: berseerk.ru
■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: от 15 минут ■ Язык игры: русский



Гнев Богов
Шестой «большой» сет игры

Число карт:	198
Распространение:	тематические колоды, бустера
Релиз:	октябрь 2007

Со дня, когда без вести пропал Хигарт, с того времени, когда храбрый Найкунг пал в битве против бесчеловечной рати и бесценный Молот Времени был утерян, произошло множество событий. На земле Лаара пришла новая беда — чума, названная Гневом Богов. От этой беды не было спасения, и каждый, ставший ее жертвой, истаял в течение считанных дней и пополнил собой бесчисленные орды нежити. Немногие, кому удалось противостоять заразе, затворились в труднодоступных твердынях. Плодилось новые ереси, и церковники объявляли охоту на инакомыслящих. Империя охватила распри и великое опустошение.

Революция и потрясения произошли не только во вселенной «Берсерка». По сравнению с консервативными «Молотом времени» и «Немой стражей» «Гнев Богов» действительно новаторский сет.

Впервые за последние два года разработчики «Берсерка» добавили в игру новый тип карт — экипировку. Экипировка применяется подобно симбиотам — кладется поверх карты-носителя на поле боя, но не может быть уничтожена. Пока появилось всего три класса экипировки — «оружие», «доп-схем», «щит» (для каждого есть специальный значок в верхнем углу карты). Разработчики сделали всю экипировку нарочито простой в использовании: эти карты не вызывают затруднений у новичков и в то же время обладают огромным потенциалом развития.

«Гнев Богов» возвращает «Берсерк» в старые добрые времена, когда залогом победы было умение правильно передавать карточки на поле и правильное назначение защитников. В последние годы эти механики постепенно уходили в прошлое, уступая место дальним и безответным атакам, что делало игру более предсказуемой... и менее интересной.

Среди пяти новых фракций шестого сета лишь маги ордена Тоа-Дан разят издалека, скрываясь за магическими щитами и стеной вызванных ими существ. Другие же фракции призваны сражаться с врагом лицом к лицу. Одни из них, например тролли, делают это

примитивно благодаря толстокожести и регенерации. Другие, такие как слуга и йордлинги, требуют от игрока изрядного мастерства. Йордлинги, суровые варвары гор, ориентированы на эффективное маневрирование и удары через ряд. Маневр позволяет им меняться местами с другими дружественными существами, давая неограниченные возможности перемещения в бою. Вампиры-слуга благодаря жажде ранят стоящих рядом существ в начале каждого хода. Однако, если рядом нет подходящей карты противника, приходится ранить своих существ. С другой стороны, у большинства слуг имеются несколько передвижений за ход или телепортация.

И, наконец, самая необычная фракция — дети крона, друиды и подвластные им лесные создания. Единение позволяет им использовать при ударе особенности своих собратьев из колоды, делая тактику значительно более разнообразной. Эта фракция опытная ориентирована на ближнюю атаку.

Несколько карт сета могут стать основой для целой колоды. Так, «Чумной тотем» приносит победу, если на кладбище противника скопилось 20 или более карт. «Дикая охота» ранит всех существ противника, пока ваши существа присутствуют на его половине поля боя; а «Аль-Койар» уничтожает все карты выбранной стоимости.

Оформление игры с каждым сетом становится все лучше. Помимо уже знакомых игрокам художников Ильи Комарова, Андрея Мироничина, Ярославы Кузнецовой, в работе над иллюстрациями принял участие знаменитый Лео Хао. Кроме того, «Гнев Богов» — первый «большой» сет игры, где применена новая технология производства фольгированных карт, не уступающая западным аналогам. Выпущены и 20 промо-карт с крутыми иллюстрациями.

В общем, «Гнев Богов» — настоящая бомба, которая сильно поменяет вид игры. Разработчикам удалось не только продолжить традиции, но и задать новые направления развития.

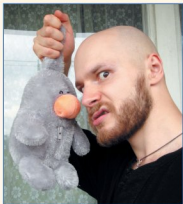
— Тимофей Петров

Геймплей	★★★★★★ (8)
Игровой мир	★★★★★★ (7)
Художественный дизайн	★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★ (9)
Оригинальность	★★★★★★ (9)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★ 9



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Dungeons & Dragons 3.5.** Полная подборка эррат (исправлений), в том числе для самых свежих продуктов.
2. **AD&D.** Классическое приложение **Ivrid the Undying**.
3. **Спецподборка по варгейму D&D Miniatures.** Быстрые и полные правила, турнирные правила, FAQ и обзор игры.
4. **Operation: Tannhauser.** Настольная игра-квест о паранормальных исследованиях нацистов.
5. **Conan RPG.** Спецподборка по ролевой игре во вселенной Роберта Говарда.
6. **Подборка по Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Неожиданно подкралась зима. Тихой сапой, мелкими перебежками, не забыв одеть маскхалат. Уже и снегом успела жакнуть, и первыми морозами. Коски нерасторопных водолавающих, не успевших оплатить путевку в теплые страны, оккупировали обтекаемые пруды зоопарка. А голуби стоят дозором у дышащих паром канализационных люков.

Солнце падает за горизонт рано. Вроде бы не успел позавтракать, а на улице уже темно. Не день, а один сплошной вечер. Зимой хорошо приглашать домой друзей, плюхаться в мягкое кресло — можно у камина, а можно и у компьютера, вещи взаимозаменяемые — и вести задушевные беседы, поливая горячий чай или глинтвейн.

«Почта» зимой тоже пишется лучше, чем летом. Никто не отвлекает телефонными звонками, даже аська словно впадает в зимнюю спячку, редко-редко аукает, да и то как-то нехотя. Думаю, ничего плохого не случится, если мы поддадимся общему сонному настроению и нынешний выпуск «Почты» проведем размеренно и спокойно. По-домашнему.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

После такого приветствия Алексея хочется сладко зевнуть, усесться поудобнее в кресле, закутаться под теплым пушистым пледом и предаться лени. За какой-нибудь интересной книгой или журналом. Но, как говорится, делу время — потехе час. Вот сейчас как соберусь с силами, как согною все мысли в одну большую кучу и начну отвечать на ваши письма, дорогие мои читатели.

А перед тем как приступить к своим прямым обязанностям, я хочу немного отойти от темы работы и напомнить вам о том, что не за горами Новый год. А вы уже придумали где, как и с кем будете его встречать. Лично я все еще в раздумьях — то ли на юга податься, поближе к Крыму, толи махнуть с друзьями на родину КрапX в Калининград, а может, вообще пойти с друзьями-туристами в лес и вступить в 2008 год под свет костра и гитарные песни?..



Одно знаю точно: не хочу оставаться в Москве (так и хочется по летней привычке написать «жаркой и пыльной»), хочется увидеть что-нибудь новое и интересное. Если и вы еще не определились с праздничными планами, самое время об этом подумать. А пока суд да дело, мы начинаем. Итак, ваши письма, друзья.

ПИСЬМО НОМЕРА

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Привет, ведущие «Почты». К вам в рубрику чаще всего приходят письма с вполне конкретными, жестко привязанными к реальности вопросами. Как обстоят дела на каком-то фронте? Что вы делаете в свободное время, когда не спите? В какие тайтлы играете чаще всего, и почему не в другие? Почему разработчики делают такие плохие игры, может, им нужно как-то помочь? Можно ли доверять пиратской продукции или лучше плюнуть на нее и начать собирать фантики?

А давайте помечтаем?! Вместо того чтобы ответить на вопрос вполне конкретный, я предлагаю вам ответить на вопрос футуристический. Представим себе альтернативную ветвь развития нашего мира, отпочковавшуюся от нашей реальности, допустим, лет так 10–20 назад. И допустим, в этой самой реальности изобрели машину времени. Банально? Разумеется, но вот возможное развитие событий уже не так банально.

Света,
выпей яду!



Предположим, что кто-нибудь из великих разработчиков или даже все они на этой самой машине отравились ненадолго в будущее, в день сегодняшний, и вочично увидели, что происходит в современной гейм-индустрии.

Думаю, никто не сомневается, что их жевательной-ротовой аппарат выпал бы на пол. Ведь у них не было возможности наблюдать за поэтапным развитием отрасли, они еще не успели насытиться всем тем техническим великолепием, которое предлагает геймдев сов-

ременному геймеру. И, допустим, Quake 3 Arena для них вовсе не очередной клон в жанре 3D-шхен, а нечто совершенно невероятное. Почти фотографического качества картинка, феноменальные эффекты, потрясающая (по меркам 15-летней давности) проработка сюжета. И все это на какой-то прямо-таки неообразимой технической базе. Многогигагерцовые процессоры, гигабайты памяти, какие-то шейдеры и HDR, о которых 15 лет назад никто не слышал.

И вот наши путешественники во времени возвращаются назад, в свои будни. И они даже понимают, что им нужно положить начало развитию различных жанров. Скажем, Ромеро и Кармак должны сделать свой первый DOOM. Это при том, что они уже увидели третье его часть!

Получится ли у них? Смогли бы они творить, уже увидев, насколько более совершенными стали игры в будущем. Ведь в любом случае с имеющейся технической базой они не смогут сделать лучше? Им придется создавать что-то заведомо худшее, чем они увидели в не столь уж далеком будущем?

Мне кажется, что геймерам было бы интересно услышать ваше мнение по этому поводу.

С уважением, Дмитрий Берестов (г. Калининград).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ПРОЗЫЗЛ ВРЕМЯ ШТЫКОМ РЕАЛИЗОВАНО)

А забавный вопрос! Сугубо психологический. Да и дать на него однозначный ответ практически невозможно. Зато можно рассмотреть несколько вариантов, как могла бы развиваться ситуация. Причем не просто придумать их, а смоделировать исход из того, люди какого склада были наши путешественники во времени.

1. Вариант первый. Разработчик, увеличив будущее и соответствующие компьютерные игры, является жутким меланхоликом, страдает скрытым или вполне открытым комплексом неполноценности, и вообще все у него плохо. В этом случае, вернувшись в прошлое (для него это самая настоящая современность), несчастный опустит руки, завяжет узлом нок, сбежит в универсам за веревкой и мылом и, как это ни странно, начнет перекарывать будущее. Самым прямым образом — возьмет, да и не сделает всех тех хитов, которые в будущем положат начало новым жанрам, принесут в уже существующие жанры оригинальные идеи, определят направления развития игр на много лет вперед.

Представьте себе Джона Ромеро, который возвращается из будущего к Кармаку, горестно усаживаясь на стул и, понурив голову, говорит: «Джон, послушай, я тут слетал в будущее, поглядел, что там с играми делается. Улетные вещи они творят. Нам лучше не делать! Так что давай сворачивай лавочку, и ну его к черту зто Woffenstein 3D, давай лучше апельсинками с Ямайкой торговать». И еще больший меланхолик Кармак ему отвечает: «У-у-у, Джонни, эк вон они оказываются. Я, конечно, этого всего не видел, для меня и Woffenstein 3D



предел мечтаний, но раз ты говоришь, то да, апельсины, конечно, лучше. Но давай хоть псевдотрехмерную рекламу для нашей фирмы нарисовать: пускай в нашей игре главный герой носится по уровням и убивает огромные желтые цитрусы, такого уж в будущем точно нет».

Вот и настал стремительный абзац жанру трехмерных шутеров на много лет вперед. Нет, сомневаться в том, что кто-то его сделает, не приходится — слишком уж очевидна идея. Но произойдет это явно не сразу. Ведь таких умов, как Кармак и Ромеро, — один на миллион.

2. Вариант второй. Те же действующие лица, но плагиатчики. Ромеро несколько не страдает от того, что не может сделать лучше остальных, зато очень хочет срубить побольше денег. Лучшая игра здесь и сейчас его устраивает куда больше, чем некая не самая лучшая, но в далеком будущем. «Джон, — говорит он Кармаку, — Я тут сгоял в будущее, посмотрел, как они там деньги делают. Ты не поверишь, десятки и сотни миллионов на ерундовых, в общем-то, играх наваривают. А главное, концепция то наша, ничуть не поменялась. Но я подсмотрел несколько оригинальных ходов, до которых мы с тобой не додумались. А задно глянцун, как они там рекламу вертят. Да мы с тобой и с нашим Wolfenstein 3D миллиончонками можем стать. Надо только правильно его разрекламировать».

«Ха-ха, Джонни, — отвечает ему Кармак, — Да ты молоток! Ну-ка, давай рассказывай, как нам лишних миллиончиков забашлять, а то, я смотрю, тебе на «Феррари» давно пора зимнюю резину ставить, а ты не при деньгах».

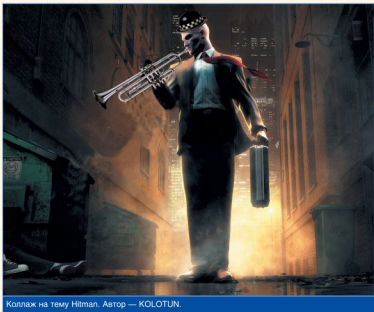
С этого момента жанр 3D-экшенов начинает развиваться с более высокой отправной точки. Последователи выдумывают более интересные ходы, в целом все замечательно, хотя железо явно не поспевает за идеями.

3. И для сравнения рассмотрим третий вариант. Джон Ромеро — жуткий весельчак и балагур. Будущее рассматривает исключительно с позиции «Как бы нам тут всем маленькими силами над ними приколнуться, а потом снова слетать в будущее и посмотреть, что из этого вышло».

«Джон, — говорит Ромеро, — У них там в будущем все так примитивно, делают акшны по шаблону нашего с тобой Wolfenstein 3D, ничего нового придумать не могут. Давай мы с тобой, дружище, такого наведем, таких основ им заложим, чтобы все с ног на голову поставили».

«Точняк, — отвечает ему Кар-

мак, — Пускай у нас герой будет бегать не только по полу, но сразу и по стенам, и по потолку, и в воздухе зависать. Враги при попадании будут не умирать, а развешиваться на других монстрах, послабее. Обязательно реализуем возможность справ-



Коллаж на тему Hitman. Автор — KOLOTUN.

лять малую и большую нужду в любом подходящем месте, а еще, чтобы совсем уж весело, добавим героя разных интересных характеристик, пускай развивается».

С этого момента жанру классических 3D-экшенов в нашем понимании приходит кирдык, и начинается формирование совсем другого комплексного жанра. Во что бы то ни стало модифицировался к нашему времени, даже предстать себе сложно.

Ну а если обобщить, то поведение каждого конкретного разработчика в описанной гипотетической ситуации напрямую зависит от его психотипа. Рефлексоид он или, наоборот, привык достигать поставленной цели, невзирая на обстоятельства.



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ВЗДЫХАЯ ПО НЕСЫТОЧНОМУ)**

Да, а ведь было бы здорово, если бы такая возможность действительно была. Слетал в будущее, посмотрел, как оно там вертится-крутится, вернулся обратно и, совсем не рефлексируя, воплотил увиденное в реальность. Представляете, насколько бы интересней и качественней стали бы тогда игры? Хотя, учитывая, что сейчас их развитие идет скорее ширь, чем вглубь, отправляться придется в очень далекое будущее.

Зима же,
подогрей
сначала его.

ПИСЬМО № 1

КЛАЦ-КЛАЦ-КЛАЦ

Уважаемые Старпом и Светлана! Скажите, пожалуйста, как быстро вы, уже столько лет проработав над рубрикой «Почта», печатаете на клавиатуре? Должно быть, это какая-то запередельная цифра? Заранее спасибо. Искренне ваш, Тарас Жуков



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ЗАМЫКАТСКИ КЛАЦАЯ ПО КНОПКАМ)**

Дорогой Тарас, мы со Старпомом хотели было ответить на ваш вопрос в разделе «Вопросы/ответы», то есть очень кратко. Но потом подумали и решили, что тема-то очень интересная, многим читателям будет полезно узнать, как научиться быстро печатать на клавиатуре. Поэтому вот моя история.

Когда мне было лет пятнадцать, я начала пробовать себя в журналистике. Сначала писала на листочке, потом либо просила знакомых переписать, либо сама усаживалась за клавиатуру и медленно-медленно клац-клац по клавишам. За час странички три-четыре удавалось набить, выматывало это жутко. Так продолжалось года два. Несмотря на то, что на компьютере я работала и играла постоянно, быстро печатать так и не научилась.

Очень скоро я устроилась на работу в офис (параллельно с учебой), и тут-то все стало совсем плохо. Там нужно было набивать чужие тексты, пришлось быстро наращивать скорость, запомнить, где какая клавиша находится. В общем, за месяц я более или менее научилась печатать со скоростью 60–70 символов в минуту. Не быстро, но на тот момент мне хватало.

А потом я плотнее занялась журналистикой, начало писать в небольшие газеты, и снова всплыла проблема. Печатать и думать одновременно оказывается очень трудно. Ты либо думаешь, либо печатаешь, а одновременно никак. Поэтому приходилось придумывать предложение, а затем набивать его на клавиатуре.

Разумеется, пока печатала, мысль ускользала, и что писать дальше, было непонятно. Приходилось снова сосредотачиваться, вспомнить, куда нужно повернуть повествование дальше, и снова печатать. Скажать, что это меня бесило, значит, не сказать ничего. Кто-то из друзей, увидев мои мучения, посоветовал научиться печа-





ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда действительно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеприведенный текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, спорноценно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромани: Мне надоело компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шувальца осьминога с планеты Шелестка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся кратко и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом mail (в начале сообщения печатайте слово mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тяться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Картинка для «Игромании»».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.

тять слепым десятипальцевым методом. Я долго отнекивался, но потом поняла, что без этого никак. Тогда же мне подкинули книжку «Соло на печатной машинке» Владимира Шахиджаняна.

Книжку я внимательно прочтала, попробовала печатать так, как там написано, но сразу же возникла проблема. Работать с клавиатурой мне нужно было каждый день, а курс обучения требовал, чтобы я ничего не печатала, кроме уроков, изложенных в книге. В общем, катаваса протянулась до лета. А там я уже выкроила целых полторы недели из отпуска и каждый день по несколько часов только и делала, что занималась, отрабатывала упражнения, и ничего больше.

А дальше случилось самое настоящее чудо. Когда я освоила десятипальцевый метод печати, набивать тексты стало просто фантастически легко. Вы себе представить не можете (если, конечно, не владеете десятипальцевым методом), насколько это здорово — не смотреть на клавиатуру. Мысль словно сама спрагивает из головы на экран компьютера. Подумал — а она раз и сама записалась. Размышлять о том, какую клавишу нажать, не нужно вообще.

Наверное, именно тогда я окончательно решила, что буду заниматься журналистикой: так мне понравилось печатать вслепую. Конечно, умение я развивала (точнее, оно само это делало, потому что текстов я писала много) и сейчас печатаю со скоростью где-то 250—300 знаков в минуту.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РУШИЛ КЛАВИАТУРУ КУЛАКОМ)

Вспомните обратиться к Владимиру Шахиджаняну и требовать с него денег за рекламную акцию. Я ведь тоже учился по его системе. Только уже не по книжке, а по программе «Соло на клавиатуре», еще по самой первой ее версии.

Учился довольно долго, с месяц, потому что постоянно нужно было что-то напечатать по работе, а вслепую быстро еще не умел. Приходилось возвращаться к обычному методу (глядя на клавиатуру), и, разумеется, я, дура, слепой печати нечаянно улетучивался. Но потом тоже собрался, на неделю засел только за уроки и освоил метод.

Больше всего меня теперь поражает, как большинство людей в редакции — сдая с потрохами, пуская стыдиться — печатают, глядя на клавиши. Двойное удивительно, что получают у них очень быстро. Приходится признавать, что и обычный способ тоже работает. Но вот свободы мысли, о которой сказала Света, можно добиться только при десятипальцевом методе. Так что если собираетесь становиться журналистами, не поленитесь и освоите.

Моя скорость сейчас — около 350 знаков в минуту, впрочем, для работы столько не нужно. С такой скоростью даже мыслить не получается: вроде идея не оформилась, а ты ее уже напечатал.

ПИСЬМО № 2

ИГРЫ БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ

Здравствуйте, Алексей и Светлана. В ответах на читательские письма мы обычно затрагиваем проблемы глобального, как вы его называете, «большого» игрового строения. Обсуждаем игры, которые разрабатываются годами, в которые вбухиваются миллионы долларов и которые приносят еще большие доходы. А как вы относитесь к маленьким играм? Я даже не про «шаровары» говорю, а про самые обычные флэшки. Следите ли вы за их развитием? По идее, должны, ведь в «Интересном в Сети» обзоры регулярно публикуем. Я регулярно играю во флэш-игры, но мне интересно, делают ли то же самое редакторы крупнейшего игрового издания в России.

Адрес отправителя
ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С
НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖОТ
ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ КГ/АМ. ЛЫТ

Жду ответа в журнале, Николай Старостин (Санкт-Петербург).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(СЧИТАЛ И ПОДПИСЫВАЛ)

В письмах нас со Светой часто спрашивают, играем ли мы только в большие проекты или находим время на простенькие флэш-развлечения тоже. Целую неделю мы досконально ставили в Excel галочки каждый раз, когда запускали какую-нибудь флэшку. К выходным список перевалил за страницу, и стало понятно, что во флэш мы играем чуть ли не больше, чем в серьезные коммерческие тайтлы.

В чем же причина? Нет, не в пятиминутности этих игр, не в том, что флэшку можно запустить параллельно с работой, скажем, 3DS Max. Именно в жанре флэшевых игр проще и нагляднее всего прослеживается эволюция компьютерных развлечений. То, на что у монстров игрового строения уходят годы, авторы флэшек реализуют за недели.

Это как две параллельные эволюции. Скажем, бактерии и человека. Если проводить параллели, окажется, что развитие идет по тем же самым законам, адаптация осуществляется по абсолютно идентичным принципам. Вот только скорости совершенно несопоставимы. То, на что у человечества уходят тысячелетия, колония каких-нибудь кокков (бактерии такие) превращивает за неделю-другую. Просто потому, что живут они меньше, размножаются быстрее, мутируют чаще. Масштабы у бактерий, конечно, не те, но общие перспективы проследить можно. А главное, отчетливо видны те мутации, на которые у человечества, просто ввиду своей эволюционной продвинутости, банально не хватает времени.

Так же и с флэш-играми. Маленькие, быстрые и живут недолго. Зато какой простор для экспериментов! Если разложить все флэшки по полочкам, можно найти все те же

жанры, которые есть в больших играх. Если изучить представителей каждого отдельного жанра, посмотреть пути их развития, станет понятно, что они мало чем отличаются от эволюции высокобождетных тайтлов.

Довольно странно, что в издательских компаниях нет специально обученных аналитиков, детально просчитывающих пути развития именно флэш-игр и экстраполирующих полученные знания на большие тайтлы. Да, какие-то поправки придется делать, но общий вектор развития, несомненно, будет похожим. Впрочем, отделов, может, и нет, а вот сами издатели в частных разговорах нет-нет, да и намекают, что за развитием флэш-рынка следят. И пускай не детально, но анализируют.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ИГРАЛА ВО ФЛЭШКИ БЕЗ ЗАДНЕЙ МЫСЛИ)

Как-то все слишком уж умно у тебя, Старпом, получается. Нет, я не спорю, анализировать это очень хорошо, но ведь флэш-игры замечательны и сами по себе, без всяких дополнительных функций. И если хорошие экшенов или стратегий (да-да, есть и такие) среди них не так уж много, то вот прекрасных логических хоть отбавляй.

Собственно, все мои знакомые любители квестов давно играют именно во флэшки. Ведь дожидаться выхода очередного дорогого проекта в этом жанре порой бывает очень сложно (что ж тут поделаешь, мало квестов сейчас выпускают), а на флэшке, что ни месяц, обязательно что-то интересное из «комнатных собиралок» появляется.

Я думаю, что сравнивать «большие» и «маленькие» игры вообще неправильно. Это совершенно разная культура, совсем разный подход к геймплее, зато удовольствие, получаемое от игры, одно и то же. А от маленьких флэшек этого самого удовольствия зачастую можно получить ничуть не меньше, чем от игр, в создание которых вложены миллионы долларов.

ПИСЬМО № 3

ЧИТЕРСТВО ПО ЖИЗНИ

Здравствуйте. Говорят, что жизнь — игра. Игра с эталонной графикой и сомнительным геймплеем. Можно много всякого сказать про жизнь, ну да ладно. Как правило, в любой игре есть читы и читеры, которые ими пользуются. Поэтому логично,

Куплю винчестер.
Харды
не предлагать!

что они присутствуют и в жизни: используют хитрые читерские программы, хинты, манипуляции с программным кодом.

Интересно узнать, какие, по вашему мнению, чит-коды могут существовать в реальной жизни и как ими воспользоваться, как подделать некоторые ее config-файлы или где взять, например, ArtMoney для облегче-



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, публикация становится практически неизбежной.

ния нашего нелегкого бытия... Я не сомневаюсь, что они есть!
Гарель Локен.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЛОВКО ЧИТЕРИЛА)

Прямо даже не знаю, что и сказать: мне кажется, что читерство в обычной жизни встречается на каждом шагу. А уж сколько читеров, просто уму непостижимо. Судите сами. Начинается все в младенчестве. Стоит маленькому ребенку появиться на свет, как ему сразу начинают делать разные поправки со стороны родителей и других родственников. Закричал громче — сразу бутылочку с сосочкой несут, памперсы меняют, эти-путь-кают. Вместо того чтобы самому стойко переносить все трудности детства — серия громких криков, а то и громогласный ор, и вот уже все за тебя сделано.

Дальше — больше. Приходит юношеская пора, заканчиваются школьные дни, и вот в игру у некоторых представителей рода человеческого вступают в силу читы под названием «добрый дядя», «богатый папа» и «серьезные связи». Вместо того чтобы поступать в хороший вуз самостоятельно, некоторые обходят этот хитрый квест и чудесным образом оказываются зачисленными на первый курс. Чит? Конечно.

Конечно, на этом читерство не заканчивается. При устройстве на работу многие любят пользоваться читом «по знакомству», наиболее удачливые, сами того не подозревая, регулярно используют коды «на халву» и «пруха» (принцип их действия науке неизвестен).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАСКЛАДЫВАЛ ЧИТЫ ПО ПОЛОЧКАМ)

Многого чего еще есть. Персонажам мужского пола на пути развития предстоит выполнить один очень сложный квест под названием «Служба в армии». Но вместо того, чтобы прокачиваться, зарабатывать на нем экзю и собирать ценные бонусы, многие используют различного рода читы и коды. Кто-то вооружается читом «отмазка» и минует локацию «военкомат». Кто-то решает выполнить затяжную, но более простой квест «откос» и скрывается от супербосса «военком» по друзьям и знакомым.

Многие блага жизни достаются особо расторопным читерам, использующим код «взятка». Ну а если копнуть совсем уж глубоко, человечество в целом уже очень давно использует целую серию читов, объединенных общим названием «медицина». Там, где персонажу положено было бы пасть смертью лютой, вводится код «лекарство», «операция» или «стационарное лечение», и вот

герой уже снова жив-здоров всем болельщикам наперекор.

И только один код пока еще не освоили людишки — god mode, «режим бога». Увы, заполучить в свои цепкие лапки бессмертие еще никому не удавалось. Так что хочешь не хочешь, а на экране в конечном итоге обязательно высветится надпись Game Over и побегут титры эпиграфии. Впрочем, чит «медицина» постоянно совершенствуется, не исключено, что лет так через сто и до «режима бога» доживем. Не мы, так хотя бы внуки наши. Вот уж почитерит на славу!

ПИСЬМО № 4

ДОБРЫЙ-ЗЛОЙ

Здравствуйте, уважаемый Старпом и прекрасная Светлана. Пишу вам первый раз, но ваш журнал читаю уже давно. У меня к вам два вопроса.

Вопрос № 1. Читая ваши комментарии к вопросам, я не мог не заметить, что существует некая тенденция: Макаренко ОУФ всегда отвечает с определенной долей сарказма, а Светлана просто светится оптимизмом (не всегда, но частично). Скажите, пожалуйста, это своеобразный голливудский шаблон хорошего и злого копа или это ваши собственные черты характера?

Вопрос № 2. Как вы относитесь к играм, где вопрос добра и зла решен изначально? Не кажется ли вам, что будущее игр в том, что игрок сам будет выбирать линию поведения. Ведь в таком случае некоторые люди (мы прекрасно знаем, о ком идет речь!) не смогут тормозить или (не дай бог) запрещать выпуск той или иной игры. Иначе они рискуют нарваться на встречный иск (на тему свободы выбора), ведь это главная демократическая ценность.

С глубоким уважением, Александр Сергеевич (но не Пушкин).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗЛОБОЮ ПРИПЫРАЛА К СТЕНЕ)

Ответ на вопрос № 1. Слышь, ты, не Пушкин! Что ты тут рассосисываешь? Какие еще добрый и злой полицийский? Что еще за придумки? Ты, чисто, не догоняешь, что я по жизни добрый и пушистый? Или тебе надо понетней это объяснить? Так я могу! Меткий удар в глаз еще никому не вредил! Отличная воспитательная мера.

Ну а если серьезно, специально мы ни о каком «доброе и злое полицийском» не договаривались. «Почта» ведь тем и хороша, что ничем нас не ограничивает: ни жанровыми рамками, ни необходимостью проанализировать какой-нибудь геймплее. В этой рубрике можно быть самим собой и писать то, что так, как хочется самому, без всяких «надо обязательно еще про это, это и вот это».



НОРА КТУЛХУ

Я
ПРОСЛУШАЛ!

Великий и ужасный, зловерный и ехидный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху просыпается всякий раз, когда кто-то на этой планете выпускает очередной трэш. И неважно, какого трэша толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто по-идиотски написанным вопросом.

Весь трэш Ктулху волочет в свою нору, где в извращенной форме, но каждый раз по-новому, расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.

КТУЛХУ

(ВЫСТАВЛЯ СВЕТУ НЕ В ЛУЧШЕМ СВЕТЕ)

Ну что, довольны? Разбудили? Эх, не уважает нынешняя молодежь почтовых старцев-монстров. Шлют и шлют всякий трэш. И почтуну-то количество его не уменьшается и никак уж не перерастает в качество. А ведь могли бы пожалеть старичка, мне как-никак в наступающем 2008 году стукнет 80 лет. Самое время уйти на покой и тихо-нечко спать в уютном логове. Ан нет, приходится трудиться на благо общества, открывая вам глаза, товарищи трэшедельцы, на то, как не надо никогда и ни за что делать.

Как и обещал в прошлый раз, сегодня мы поговорим о милой, славной и доброй девушке Светлане Померанцевой. За что ж вы ее, парни, так не любите? Ведь она к вам со всей душой, так сказать, с ласковыми чувствами — «дорогие мои», «любимые читатели». А взамен что? Ужасные портреты, которые ни гениальным про-

изведением не назовешь, ни даже дружеским шаржем.

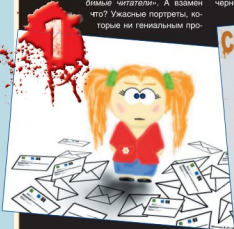
Особо отличился на этот раз Ярослав Мельник. Мало того, что его портрет Старпома стал трэш-победителем хит-парада рисунков Алексея Макаренкова, так он еще вагон и маленькую тележку картин со Светой нам прислал. Его суперхудожества носят гордое название «Света на работе» и «Света Croft». Но это далеко не все его произведения трэш-искусства. Остальные просто даже мне, закаленному в бессонных ночах, смотреть страшно. Я их порвал на маленькие кусочки, потоптался по ним и поплевал на остатки.

Но до такого представления милой Светочки, которое отразил в своей работе Илья Егорцев из города Львова, не додумался бы даже супер-гупер мастер трэша. Воспаленное сознание этого подростка выдало на бумаге, наверное, стресс и переживания тяжелого детства. Светлана в образе русской народной «красавицы» не дает мне покоя уже не первый день.

Вот я и выговорился, и как-то легче моей черной душе стало, а потому всем



койкой
ночи, не
бояться, боритесь
с трэшем лапашами,
руками и ногами. А я — спать. До новых встреч в новом, юбилейном для меня, году! Баю-бай!



Ответ на вопрос № 2. Я думаю, что это процесс волнообразный. Мы долго играли в игры, где модель поведения была задана изначально. Потом придумали и начали выпускать игры, где отношение к добру и злу игрок определял самостоятельно, и теперь каждый разработчик норовит добавить эту возможность в свою игру. Но пройдет время, таких игр станет очень много, и снова необычными будут смотреться тайтлы, где «злонность» героя будет определена разработчиками заранее. Лично мне нравятся любые игры, лишь бы они были хорошими.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(ВСЕГДА ПЫТАЛСЯ С РОМАНШКОЙ ЗА УХОМ)

Ответ на вопрос № 1. Ах, дорогой Са-

шенька! Как же вы это замечательно написали, наш ненаглядный! Это же так здорово, когда ведущие почты разделяют обязанности. Вот мне очень нравится быть таким серьезным, умным. Ах, это так романтично. Подумать только. А вот Светлана — она да, она в жизни очень резкая и несдержанная, поэтому в «Почте» ей удобнее вести себя мягко. Она, ой, я даже стесняюсь, так компенсирует свои реальные недостатки.

И опять же, если серьезно, модель поведения сложилась сама собой. Но вот о чем сейчас подумалось. Сложилось-то она сама, но довольно давно. Каждый раз, садясь писать очередной выпуск «Почты», мы со Светой так или иначе оказываемся под действием созданного нами же стереотипа. Может,

мы и написали бы иначе, но уже привыкли делать это именно так. Надо будет переосмыслить. Впрочем, соскоча от меня не ждите. Да и Свету, изыгрывающую проклятия на читательскую аудиторию, я себе слабо представляю. Хотя... у нее вроде неплохо получилось.

Ответ на вопрос № 2. Было забавно прочитать про «главную демократическую ценность» и встречные иски. Не забываем, что мифическая свобода выбора регулярно терпит крушение при столкновении с многочисленными обстоятельствами, неудобными конкретной группе лиц. Так что можете не сомневаться: поиграть за дьявола детям до 14 лет вряд ли когда-нибудь дадут. Впрочем, не скажу, что нас это расстраивает.

Декабрь

1-2 МАХИШ

3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30

GEARS OF WAR

Издатель: Microsoft • Разработчик: Epic Games • Издатель в России: 1С

HELLGATE

LONDON

декабрь

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

Издатель: Electronic Arts, Namco • Разработчик: Flagship Studios

ИМА

КОМПЬЮТЕРИЗИРОВАННЫЕ РОДИТЕЛИ

Привет, игроки! Вы уже несколько раз отвечали на письма с вопросами о том, как отучить детей от «пагубной» привычки под названием «компьютерные игры». Иногда друзья виртуальщиков жаловались, но чаще, конечно, били в набат несчастные родители, которые видят, как их чадо погружается в пучину компьютерного мира, напрочь отвергая реальность.

А вот у меня обратная проблема. Мне сейчас 14 лет, учусь в 8-м классе, и я не знаю, как оторвать от компьютера моих родителей. Раньше все было нормально, собственно, компьютер купили лично мне. Я играл, но не очень много. Часа по полтора в день, а на выходных — по 2–3. Родители на это внимания особого не обращали, потому что учился я, да и сейчас учусь, отлично.

Работа у мамы и папы связана с компьютерами, но там они только в «Экселе» работают и в «Ворде», а игры устанавливали в офисе им запрещено, за это штрафуют. И вот около года назад я показал отцу вторую Quake. Его начал проходить, чтобы «приобщиться к классике», очень понравилось, но отец просто с катушек съехал. Он раз пять, кажется, прошел игру, потом попросил меня дать ему что-то похожее. Ну, я ему подобрал несколько похожих шутеров.

С того момента мы с мамой потеряли отца. Он полностью ушел в компьютерные игры. Мама очень расстроилась, речь чуть ли не о разводе шла, а потом отец дал ей поиграть в трех «Героев». И все, теперь и мама сидит, режется в них, хорошо еще, ужин не забывает готовить. Но чтобы на выходные куда-то сходить, в кино там или в «Парк культуры», — такое бывает очень редко, родители сидят и играют. Дома сейчас уже три компьютера, два обычных и один ноутбук. Обычные постоянно заняты родителями, на ноутбуке играю я, но я ведь играю куда меньше их.

Подскажите, что мне сделать, чтобы отвлечь родителей от компьютера? Понимаю, что у большинства геймеров строго противоположная проблема, но ведь и такие, как я, уверен, тоже есть. Жду ответа, Михаил Forester Ловцов.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ТРЕБОВАЛА ТЕПЛА И ВНИМАНИЯ)

Да, Михаил, неприятная ситуация, хотя многие назвали бы ее комичной. Одно дело, когда игроки чрезмерно увлекаются дети: у родителей всегда есть какие-то способы повлиять на них (заставую они, правда, делают это, не зная никакой меры). Совсем другое, когда в пучину виртуальности погружаются сами родители: детям куда сложнее повлиять на взрослых.



Пицца stalkera, присланная Максимом Ламакиным.



Карты, монстры, два стола...

Реклама

Коллекционные Стратегические Игры (КСИ) — это сравнительно новое для России, актуальное увлечение среди молодежи и школьников. Уже 15 лет люди по всему миру играют в таинственные картонки с яркими рисунками и необычными правилами — причем последние 6 лет — на русском языке.

Основа каждой КСИ — картонки. Иллюстрированные лучшими художниками, они привлекают внимание даже самого искушенного ценителя. На картонках изображены могучие воины, маги, монстры, заклинания и прочие атрибуты классического фэнтези. Собственно игра представляет собой сражение между двумя колодами таких карточек.

Вы можете легко научиться играть в любую из КСИ при помощи начального набора либо пары стартовых колод (стартеров). Во всех наборах вы найдете правила игры и те картонки, с которыми вы сможете легко сыграть свои первые партии. Затем вас ждет следующий шаг — дополнительные наборы.

КСИ (бустеры). В каждом бустере от 7 до 15 (в зависимости от игры) случайно подобранных карточек. Наборы из них встречаются чаще, иные реже, а есть и такие (как правило это самые могущественные картонки) что попадаются только редким счастливицам. Именно из бустеров вы соберете свою персональную колоду, которая станет сюрпризом для вашего соперника. Таких колод можно собирать бесконечное множество, что делает каждую игру интересной и неповторимой.

Так в чем же уникальность КСИ? Ответ прост — вы можете играть в них, как марки или монеты. А можете с успехом совмещать оба этих увлечения, тогда вы по-настоящему проникнетесь жанром КСИ.

Самой популярной в России КСИ по праву можно считать отечественную игру «Берсерк». Игра существует уже 5 лет и в настоящий момент насчитывает более 120 тыс. поклонников. «Берсерк» является самой недорогой игрой среди аналогичной продукции на рынке, и по правилам чем-то напоминает шахматы (поле боя, только вместо фигурок — картонки). Легенда к игре написана под редакцией известного писателя **Ника Перумова**. Информацию об игре, адреса магазинов и многое другое вы найдете на сайте:

www.bersek.ru.





Думаю, шутить тут не очень уместно, поэтому отвечу максимально серьезно. На мой взгляд, самый действенный вариант — поговорить с родителями: когда сын объяснит, что папа с мамой слишком уж заигрались, это обычно действует. Взрослые с большой вероятностью поймут, что ведут себя не совсем правильно.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(увлеченно погружаясь в геймплей)

Уж что точно не поможет, так это ныть. Бе-бе-бе, мол, уделийте мне побольше внимания. Взрослые они такие — уж если что решили, так просто так не отступятся. Подрастаете, сами такими станете. А вот влиться в дружный коллектив мамы и папы-геймера будет неплохим решением. Играйте вместе. Во-первых, поймете, насколько это здорово, во-вторых, дружно переберетесь и продолжите совместный досуг уже вдали от компьютерных игр.

Можно, конечно, еще погуглить — предложить сходить вместе к психотерапевту. Вот только закончится это, скорее всего тем, что родители не признают за собой игровой зависимости, уйдут в глубокое подполье и станут предаваться этому «пагубиному» занятию глубокой ночью, под одеялом, чтобы вы не замечали.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый месяц на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, однако только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обильную мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Здравствуйте, Светлана и Старпом. Читаю «Игроманию» с прошлого года, и меня интересует такой вопрос. В журнале вы описываете множество игр, программ, компьютерное железо. А платят ли разработчики, так сказать, за рекламу своей продукции, или журнал существует лишь за счет своих покупателей? Gam, Ol.

СВЕТЛАНА: Разумеется, за статьи нам никто не платит. Точнее, не так: деньги получают авторы за каждую написанную статью, а редакция получает деньги, во-первых, от продаж журнала, во-вторых, за рекламу (ту, что обозначена в «Игромании» как реклама).

СТАРПОМ: Ха! Если бы мы брали деньги с разработчиков и издателей, то давно все бы ездили на «Феррари». Но это — это самый быстрый способ растерять свою репутацию и читателей.



Здравствуй редакция «Игромании». Ваш журнал выписываю недавно, и мне хотелось бы узнать, кто придумал имя «Ктулху».

И сразу письмо вдогонку:



Здравствуйте, уважаемые Светлана и Старпом! Очень хочу узнать, кто такой Ктулху! Сейчас все чаще встречается это имя (или название) в разных журналах, в интернете, на форумах... Даже, по-моему, один из вопросов президенту был связан с этим именем. Так кто же это такой? С уважением, Никита Раков.

СТАРПОМ: Стыдно, товарищи и господа. Позор! Ктулху придумал писатель-фантаст Говард Филипс Лавкрафт. Впервые он упомянул его в своем рассказе «Зов Ктулху», написанном в 1928 году. По преданию (которое сам Лавкрафт, конечно же, и придумал), Ктулху спит на дне Тихого океана в древнем городе Р'льх. Когда звезды на небосводе примут определенное положение, Р'льх поднимется со дна морского, а Ктулху проснется. Выглядит эта опасная бестия довольно забавно: тело от человека, но покрыто чешуей, голова осьминожья, а сзади — маленькие крылышки.

Как было верно подмечено, в интернете Ктулху обрел изрядную популярность. Вряд ли кто-то точно подсчитывал, но подозреваю, Ктулху популярнее «медведа» и «креведку» вместе взятых. Даже смайлики ктулховые напридумывали, рисуются либо так ([:]), либо так — (Ъ).

СВЕТЛАНА: Ну, Старпом, зачем же так грубо: тело с чешуей... Фу! Наш Ктулху милый и пушистый, он, скорее, сродни домовому,

чем какому-то сонному монстру. Давайте лучше считать их одофамилиадами, а не одими и тем же лицом.



Салют вам, глубокоуважаемые Старпом и Светлана! Низкий тебе поклон, Алексей, за находчивость и смекалку! Меня (и не только меня) всегда терзал вопрос: сколько в среднем в месяц к вам приходит писем? И тяжело ли вам их разбирать? Рамиз ака Дед Митрич.

СВЕТЛАНА: Писем на наши ящики приходит чем дальше, тем больше. Когда мы с Алексеем только начинали вести рубрику, в месяц приходило около тысячи посланий, где-то через год их число возросло до двух с половиной тысяч, а сейчас вообще что-то невообразимое творится. С тех пор как мы добавили возможность присылать нам вопросы по SMS, писем приходит более трех тысяч в месяц. Мы как-то не ожидали, что вам, дорогие читатели, так понравится присылать нам SMS-ки. Удивительно, как многим удается буквально в 3—4 предложениях задать порой очень интересный вопрос или обрисовать какую-то проблему.

СТАРПОМ: Про количество Света уже ответила, что же касается сложности разбора, тут ответить однозначно сложно. Разбирать-то легко и интересно, а вот времени это отнимает с каждым месяцем все больше. Пока это не мешает редакторской работе в журнале. Но что будет, допустим, через год-полтора, предположить боюсь. Если число писем достигнет 4—5 тыс., то разбирать их будет очень сложно, и тогда, наверное, нужно будет кого-то в помощники брать.



Доброго времени суток, Светлана и Алексей! Хотелось бы узнать, в какую видео или компьютерную игру вы сыграли впервые в жизни. С уважением, DMN (г. Новороссийск).

СТАРПОМ: Хм, сколько раз меня про это спрашивали, и каждый раз я, кажется, отве-



Композиция «Комната настоящего игромана». В роли игромана — Dimon L.

чал по-разному. Причина проста — абсолютно достоверно восстановить хронологию событий не получается. Света вон тоже по-своему путается. Спросишь — уверенно говорит одно. Месяца через два уточнишь — совсем другое отвечает. Скажешь ей, что она сама себе противоречит, — начинает вспоминать, и оказывается, что за давностью лет первую игру вспомнить не так просто. Как мне сейчас кажется, первая моя игра была — крестик-нолик на МЭРА. Это такая вычислительная машина, занимавшая целую комнату, никаких мониторов у нее не было, носитель информации — перфокарты. Вот через них мы с ней и общались. Программировалось поле 10x10 клеток — и вперед. Мне тогда, вспомнить страшно, лет пять, кажется, было.

А если говорить про игры с графическим интерфейсом, то первой игрой был, наверное, «Бом» на БК 0010—01. Плоское поле, на нем случайным образом появляется квадратик, и надо попасть в него летающим ноликом. Упекательно было — жуть.

СВЕТЛАНА: Ну вот, я теперь на собственную память уже и не надеюсь. Но все-таки думаю, что самой первой моей игрой был «Саботер» на «Спектруме».

 Привет, всеми любимая «Игромания» и Старпом со Светланой. Мой вопрос заключается в следующем: в разделе «Рассказы читателей» размещаются довольно интересные... рассказы (извиняюсь за каламбур). Так вот, этот замечательный раздел содержит только выдумки про игровые миры и реальные события из игр или можно прислать вам рассказ, который в некотором роде является сценарием для игры?

Serafym1.

СТАРПОМ: Можно и даже нужно. Несмотря на то, что мы вроде как игровой журнал, в «Рассказах» регулярно публикуются литературные произведения других жанров.

СВЕТЛАНА: Не стесняйтесь, если ваше произведение интересно, то можете не сомневаться, мы обязательно опубликуем его на диске.

 Здравствуй, многоуважаемый Алексей и очаровательная Светлана. Сразу приступлю к вопросу. Читая в одном из летних номеров «Игромании» статью об игре «Метро-2033», а вернее, врезку к ней, обратил внимание на фразу Дмитрия Глуховского о том, что идея постапокалиптической вселенной будет только набирать популярность, и задался вопросом: как постапокалиптический сеттинг в играх может отразиться на восприятии людьми ядерной войны?

Не станут ли люди считать постапокалипсис чем-то романтичным, и не повлечет ли это легкомысленного отношения к войне? А может, наоборот, они осознают ужасающую сущность войны и станут стремиться к миру? Речь, естественно, идет об обществе в целом, а не о ком-то конкретно. Очень интересно узнать ваше мнение по этому вопросу.

Ваш преданный читатель Fenix.

СТАРПОМ: Что значит, «не станут ли»? Уже считают, иначе бы многие не стали играть в такие игры. Романтизация всякой гадости вообще свойственна человечеству. Впрочем, этому есть вполне логичное объяснение. Романтизация жестокости — своего рода психологическая защита, которой живущие в сытости и уюте ограждают себя от всех тех неприятностей, которых им не довелось почувствовать. Заметьте, люди воевавшие или хотя бы ненадолго оказавшиеся в районе боевых действий, не только не романтизируют войну, они вообще не любят про нее говорить. Для них это резко отрицательная эмоция. Возможно, самая негативная эмоция в их жизни.

А вот те, кто не воевал, кто не знает, что это такое, скажем, под артобстрелом — те да, могут пугаться дифирамбы. Тем самым они защищают себя от необходимости думать, что на самом деле война — это грязь, мерзость, боль, смерть. И ровным счетом никакой романтики.

СВЕТЛАНА: Забавно получается, что человечеству романтизировать постапокалиптическое будущее значительно проще, чем войну. Ведь в нем, то есть в будущем после ядерной войны, никто из нас не был, а значит, нет и тех, кто знает, насколько же это ужасно.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать ознанченный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://infinitation.ucoz.ru> — сайт команды Infinitation Studio, занимающейся созданием компьютерных игр и игровых технологий.

2. <http://evo-game.rxfly.net> — сайт об игре Pro Evolution Soccer. Собраны различные дополнения, информация, коды, мячи, формы.

3. www.webgamer.ru — один из лучших российских фан-сайтов по игре Mafia, сделан MikeMouse'ом, создателем Alive Mod (известный мод для «Мафии»).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Перелов одну очень популярную в недавнем прошлом песенку, можно сказать: «Вот «Почта» пролетела, нас оставив позади, но мы-то знаем — лучшее, конечно, впереди!» И думаю, не только мы, но и вы твердо верите, что все у нас было, есть и будет хо-ро-шо. Это касается не только личной и общественной жизни, но и нашего с вами общения. Вы ведь, несмотря на зиму, холод и темноту, не перестанете присылать нам письма с интересными вопросами, на которые нам с Алексеем захочется отвечать днем и ночью, летом и зимой? А раз нет, то и переживать не из-за чего.

На этой оптимистической ноте позволю с вами попрощаться, пожелать вам удачи, здоровья, а мне пора бежать по магазинам — за подарками друзьям и родственникам. Я еще и не определилась с местом встречи Нового года, но уж с презентами-то точно все ясно. Вот Леше, например, я собираюсь вручить в новогоднюю ночь новую трубку, а то эта за время нашего с ним общения постыпалась. И хотя она у него не одна, но новая все равно не помешает. До новых встреч, дорогие мои. Пока-пока.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО

Все, трубка закончилась (далеко не первая), все кофе выпито, извилины заплетаются в морские узлы, а за окном уже начинает светать. Очередной выпуск «Почты» подошел к своему логическому завершению. Поэтому прощаемся с вами до следующего номера, а сейчас — брось за компьютер, сочинять новые вопросы. ■



Свою кошку-халфманку запечатлел наш постоянный читатель Of_Ogame.



ТЕСТ

НОМЕР
12

ДЕКАБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсе».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Откуда у Кейна из игры Kane & Lynch: Dead Man пластырь на переносице?

A. Линч постарался.

B. Охрана тюремного автобуса развлеклась по пути в тюрьму.

B. Насморк замучил, а пластырь не простой, а лечебный, с целебными травами.

Г. Получил пластырем по носу во время побега из тюремного автобуса.

Д. Покосился на пластырь.

2. Почему в Gears of War мирное население посылает отряд главергов куда подальше чуть ли не прямым текстом?

A. В связи с военным положением армия использует мирное население почти что в качестве рабов.

B. Потому что военные бросили его на произвол судьбы, а потом еще и обработали планету оружием массового поражения.

B. Маркус (главергой) в прошлом унес немало этого самого мирного населения в могилу, за что и был посажен в тюрьму.

Г. Военных мирные не любят на подконтрольном уровне.

Д. Да вы посмотрите на эти квадратные рожи! За что их любить?

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В Portal обещание тортика — это ложь!

A. Конечно ложь, ведь в конце 17-го уровня герояню отправляется прямо в топку!

B. А вот и нет, тортик существует на самом деле.

4. Серия симуляторов луна-парка Thrillville — исконно компьютерная, и лишь с выходом последней части Thrillville: Off the Rails разработчики продались пристав-

кам, выпустив еще и консольную версию своей игры.

A. Подумать только, какое коварное предательство. Негодяи!

B. Кажется, все было наоборот.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Maybe you'll find someone else to help you.

Maybe Black Mesa

That was a joke.

Ha-ha. Fat chance.

(«Может, ты найдешь кого-то еще,

Кто поможет тебе.

Может, Black Mesa?

Это была шутка

Ха-ха, черта с два!»)

A. Half-Life

B. Half-Life 2

B. Half-Life 2: Episode One

Г. Half-Life 2: Episode Two

Д. Portal

6. So the farm girl's going to join our band?

Good. We need someone to make up for the paladin or at least to catch arrows if «имя» already dead.

(«Итак, сельская девушка решила присоединиться к нашему отряду? Отлично. Нам как раз нужен кто-то, чтобы заботиться о нашем паладине. Ну или ловить стрелы, если «имя другого героя» уже мертв.»)

A. Gothic 3

B. Simon the Sorcerer 4

B. Loki

Г. Fable: The Lost Chapters

Д. Neverwinter Nights 2

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Чем транспортный кубик-компаньон отличается от всех остальных транспортных кубиков?

A. Он больше.

B. Он на самом деле не кубик, а параллелепипед.

B. На боках у него нарисованы розовые сердечки.

Г. Он умеет говорить.

Д. Ничем.

ЧЕМ БОГАТЫ

NEXX
digital freedom



Призы:

Трое счастливых получат новый MP3-плеер Nexx NF-920 с экраном диагональю 2 дюйма. Плеер воспроизводит MP3/WMA файлы и видео в формате AVI, а также позволяет просматривать на ярком и четком TFT-дисплее фотографии (JPEG), в том числе в режиме слайд-шоу, и текстовые файлы (TXT). Объем памяти — 2 Гб.

Плееры предоставлены компанией Nexx (www.nexxdigital.ru).

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незаменяемый и вечноэлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №12. Декабрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом test (т.е. в начале сообщения надо ввести test, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №12. Декабрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №12. Декабрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

СКРИНТУРС НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ

Правила: От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

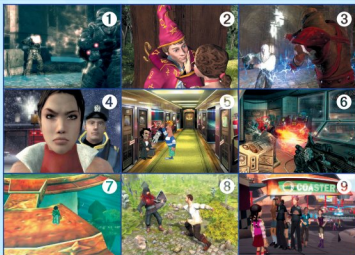


Призы: Семь коробок с локализованной версией игры **Clive Barker's Jericho**. Изданием игры в России занимается компания «Бука».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №12. Декабрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом scr (т.е. в начале сообщения



надо ввести scr, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №12. Декабрь» (можно как-

нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №12. Декабрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Фотографическая память №12. ДЕКАБРЬ



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Half-Life 2: Episode Two** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.



Призы: Семьero победителей станут обладателями игры «Neverwinter Nights 2: Маска предательства» от компании «Акелла».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №12. Декабрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом fotos (т.е. в начале сообщения надо ввести fotos, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №12. Декабрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №12. Декабрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА №10/2007

Прежде всего хотим извинить досадное недоразумение, возникшее при подведении итогов «Теста» в прошлом номере журнала. Коварный шпиль вылезал из готового материала пятерых призеров, которым полагались подарочные издания игры «Кодикс войны». Шпиль уже пойман и суд прижизненно «Игроками» приговорил его к набору 9999999999999 очков в тетрис на максимальном уровне сложности. А вот и список призеров:

1. Игорь Мещанин (Волоколамск), 2. Ирина Зайцева (Владивосток), 3. Максим Таниев (Липецк), 4. Григорий Соловьев (Москва), 5. Павел Николаев (Таганрог)

Тест №10. Октябрь**Правильные ответы**

1. Д (все перечисленные способности есть в игре BioShock).

2. Б (действие Call of Duty 4: Modern Warfare происходит в современном мире).

3. А (цифры в названиях игр серии Medal of Honor и правда не использовались).

4. А (внешность Гордона Фримана списана не с Марка Лайлоу, а сразу с нескольких людей).

5. Г (цитата из BioShock).

6. Б (цитата из The Longest Journey).

7. Б (Tomb Raider увидела свет в 1996 году, а не в 1997-й).

Победители

1. Владислав Марканов (Волхов)
2. Денис Лисицын (Астрахань)
3. Егор Лукьяненко (Владивосток)

Призы

© Hitachi Global Storage Technologies, Inc.



Каждый из победителей получает в награду жесткий диск Hitachi GST Deskstar 7K1000 емкостью 1 Тб, представленный, естественно, фирмой Hitachi GST (www.hitachigst.com).

Скринтурсы №10. Октябрь

Правильные ответы

Скриншоты под номерами 2, 4, 5, 9.

Победители

1. Владелец телефона 7-908-***-67-16
2. Владелец телефона 7-927-***-32-12
3. Евгений Иванович (Фрязино)
4. Дмитрий Финашкин (Гусев)
5. Владелец телефона 7-906-***-77-23
6. Владелец телефона 7-927-***-75-42
7. Владелец телефона 7-918-***-82-95
8. Виталий Шипанов (Волгоград)
9. Михаил Спицин (Астрахань)
10. Александр Завьялов (Уфа)

Призы

Три бокса для жестких дисков: Floston StarBox LAN Disc получают за первое место, Floston StarBox



3.5» HDD — за второе, Floston eSata Card bus PC Card Brilliant KIT 2.5» Aluminium eSata Enclosure — за третье. Призы предоставлены компанией AlcomTrade (www.alcomtrade.ru).



Еще для семерых призеров у нас заготовлены диски с локализованной версией игры BioShock от фирмы «1С».

Фотографическая память №10. Октябрь

Правильные ответы

(BioShock)

1, 5, 2, 3, 4

Победители

1. Gamer-pro92@narod.ru

2. Петр Горюков (Петропавловск-Камчатский)
3. Антон Пестерев (Лесной)
4. Владелец телефона 7-950-***-08-90
5. Владелец телефона 7-903-***-54-17
6. Дмитрий Фисунев (alwaysgib@bk.ru)
7. Владелец телефона 7-919-***-97-48
8. Александр Швед (Владивосток)
9. Владимир Закурдаев (Воронеж)
10. karcev.artem@mail.ru

Призы



Три тихих кулера: LeopardStream IV (1 место) и QuadroFlow VIII (2 место) для процес-

соров Intel, KestrelKing II (3 место) — для процессоров AMD. Призы предоставлены компанией Speeze (www.speeze.com). Призеры, занявшие 4-10 места, получат в подарок игру 7.62 от фирмы «1С».

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймблейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, а также соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Скринтурсы»: Скриншот экрана с подведением итогов первой миссии игры Lost Planet: Extreme Condition.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-письма ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные письма. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разбейте письмо свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта,

указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANIASCREEN@IGROMANIA.RU для «Скринтурсы», FOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нумерный префикс (test для «Теста», все для «Скринтурсы», foto для «Фотографической»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотографический №12. Декабрь»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тунуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители афишируются ровно через месяц. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №12, ответы на него с 99%-ой вероятностью будут в «Игромании» №2/2008.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 23.12.2007.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с письма winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (при задержке, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

• м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



ОСЕННИЙ АНАБИОЗ ЗАКОНЧЕН!

Журнал «Игромания», компания 1C
и UTLRA Electronics объявляют результаты!



Как вы помните, в октябрьском номере «Игромани» мы совместно с компанией ULTRA Electronics и «1С» провели конкурс, посвященный скорому выходу в свет проекта «Анабиоз: Сон разума» от украинской команды Action Forms, который обещает стать одним из интереснейших отечественных экшенов ближайшего времени.

Если кто еще не знает, коротко напомним предысторию. В начале 1990-х годов в СССР был объявлен конкурс на «Северный ветер» — огромном искусственном ледоколе, который должен был обеспечивать бесперебойную доставку грузов в Арктику. Победитель должен был разработать проект ледокола, который бы мог работать в условиях Арктики. Конкурс был объявлен в газете «Известия». Победитель должен был разработать проект ледокола, который бы мог работать в условиях Арктики. Победитель должен был разработать проект ледокола, который бы мог работать в условиях Арктики.

Вам предлагалось придумать, какими же станут некоторые персонажи из знаменитой нам игровой индустрии. В «Игроландию» пришло множество писем с ответами. Выбирать победителей было трудно.

БЕСТАЛАННЫЙ ЖУРНАЛИСТ



ЖАДНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОДЮСЕР

ЖАДНЫЙ ИГРОВЫЙ КОМПЬЮТЕР

Каждый игрок имеет свой уровень, так что игра становится интереснее, чем в обычных играх. Каждый игрок имеет свой уровень, так что игра становится интереснее, чем в обычных играх. Каждый игрок имеет свой уровень, так что игра становится интереснее, чем в обычных играх.



ПЕРВОЕ МЕСТО и главный приз — игровой суперкомпьютер «ФРОНТ» от ULTRA Electronics — получает Павел «TROLL» Фролов из города Петропавловск-Камчатский. С чем мы его искренне и поздравляем!

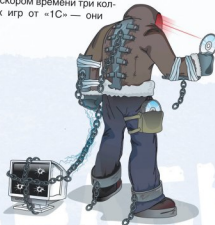


НЕРАДИВЫЙ РАЗРАБОТЧИК

ВТОРОЕ МЕСТО и приз редакционных симпатий получает Никита Пенкин из города Комсомольск-на-Амуре, который прислал нам письмо с отличными рисунками и описаниями персонажей. При этом в своих комментариях Никита очень сильно сетовал на то, что все равно не выиграет, ибо «в такую дыру, как Комсомольск, никто ничего посылать не будет». Так вот, Никита, это неправда, ждите в скором времени три коллекционных версии новейших игр от «1С» — они уже едут к вам по почте.



ЦИНИЧНЫЙ ПИАРЩИК



ЛЕНИВЫЙ ПРОГРАММИСТ

Благодарим **всех** участников!
Ждите наших новых конкурсов!

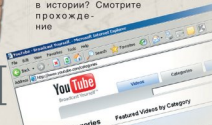
Ф.И.О. Евгений Чак-Чаркин

О СЕБЕ Человек с минимумом свободного времени



Игровая эстетика

А что такое YouTube? Это огромная файлопомойка с видеороликами на все случаи жизни. В том числе — правильно! — роликами игровыми. И не просто трейлерами и интервью, а со всем, что душа пожелает. Трейлерами, видеинтервью, рекламными роликами, но самое главное — с полными прохождениями игр. Значение этого явления сложно не переоценить. Вот вы, например, хотели узнать, чего все так ностальсуют с GoldenEye 007 и Perfect Dark для Nintendo 64, которые то и дело приписывают к числу лучших шутеров в истории? Смотрите прохождения — и все.



Игровая экстернаттура

Что является самым ценным ресурсом для любого человека? В разном возрасте ответ на этот вопрос может быть разным, но чем старше становится человек, тем чаще можно услышать ответ, что самым ценным для него является время. Понимание это приходит не сразу. Будучи ребенком или подростком, ты еще не умеешь ценить время. Тебе кажется, что впереди еще целая жизнь и в этой жизни будет время на все: на то, чтобы заработать миллионы, объездить весь мир, слетать в космос, получить Нобелевскую премию и уж точно пройти все интересные тебе игры.

Но это в теории. На практике же выходит, что если ты хочешь чего-то добиться, то впахивать нужно без передышки, и времени на игры остается мало или не остается совсем. Список «пройти когда-нибудь, но потом» растет и растет, растет и растет, пока ты не понимаешь, что это «потом» на самом деле никогда не наступит.

Еще хуже с теми играми, которые ты когда-то давно пропустил или не застал вовсе. Проходить их как-то не тянет, потому что они старые и в большинстве своем уже не могут увлечь. Но эти игры интересно посмотреть хотя бы для самообразования, чтобы узнать, почему вокруг них столько шума и

откуда растут ноги современных проектов. Однако сделать это не так просто.

Во-первых, их надо где-то достать. Все более-менее популярное есть на www.old-games.ru, www.the-underdogs.info и им подобных ресурсах, но менее известные игры и уж тем более разные издания/переиздания отыскать практически невозможно. Ни на «подсобаках», ни в торрентах. Да, что-то выкладывают на Xbox Live, PlayStation Network и Wii Shop в виде скачиваемых переизданий, но это капля в море. Например, недавно я пытался отыскать в Сети (в продаже его уже, конечно, давно нет) эротико-культурологический квест Riana Rouge 1997 года — кончилось тем, что пришлось кликнуть игру у игроков-старожилых с большими коллекциями.

Во-вторых, ретро требует возни с эмуляторами и многочисленными настройками, что, однако, не гарантирует, что игра в итоге заработает нормально и заработает вообще.

В-третьих... кто в них, опять же, будет играть, в эти старые игры? Это же все равно что читать «Слово о полку Игореве»: интерес разве что академический.

Но все не так плохо. У нас как-никак Web 2.0 на дворе, а Web 2.0 — это прежде всего YouTube.com.

и убедитесь, что ничего сверхъестественного в них, мягко говоря, нет. Нравится Dead Rising (Xbox 360), но нет желания вымучивать игру шесть раз, чтобы увидеть все концовки? Добро пожаловать на YouTube. Упустили в свое время Wing Commander, Xenogears, Final Fantasy VII-VIII, Fallout, Monkey Island, Day of the Tentacle и теперь желаете приобщиться к истории, понимая, что пройти эти игры, скорее всего, уже не удастся? Являетесь фанатом какой-нибудь серии (например, Resident Evil), но в силу ее многочисленности и разбросанности по разным платформам не имели возможности ознакомиться с ней целиком? Хотите увидеть ролики из тех игр, которые доставались вам в 90-е годы на сборниках «150 игр на одном диске» в урезанном виде (Warcraft 2, Diablo или там Starcraft)? YouTube, YouTube и еще раз YouTube.

Прелесть YouTube еще в том, что здесь представлены не только прохождения, но и прохождения скоростные, так называемые speed run'ы. Фактически это такой бесплатный музей, где можно экспертно получить базовые знания по истории игр. И музей этот еще только начал набирать обороты. Во что он превратится лет через пять, страшно даже представить.

Взять
сразу всё
с собой!

Портативный накопитель

WD
Passport®

Ёмкий Легкий Удобный

WD Passport®

Огромный архив личных фотографий и любимых музыкальных сборников теперь можно легко и быстро скопировать на портативный накопитель WD и продемонстрировать на компьютере или ноутбуке, в гостях или на работе.

Надежные и емкие диски WD Passport® позволяют сохранить фото, музыку и видео в оригинальном качестве.

- Емкость: 80, 120, 160 или 250 ГБ
- Прочный защитный корпус
- Вес: менее 110 граммов
- Питание через USB кабель

Спрашивайте в розничных сетях:

БЕЛЫЙ ВЕТЕР
ЦИФРОВОЙ
www.digital.ru

М.видео
www.m-video.ru

МИР
www.mirinfo.ru

Старт-Мастер
www.startmaster.ru

ЭЛЬДОРАДО
www.eldorado.ru

ЭТО
www.e-t.ru





NOKIA
Nseries

Следующий эпизод без ограничения скорости

Nokia N81 8GB любит игры так же, как и ты. Удобная панель управления, звук высокого качества – ты сможешь играть везде, где захочешь. С 8 Гбайт памяти у тебя не будет проблем с тем, чтобы сохранить любимую игру, музыку или видео. Одно нажатие кнопки – и ты легко переключаешься от управления гоночным автомобилем к своей музыке или просмотру видео. Играй. Загружай контент при помощи приложения «Загрузить!»  Слушай музыку. Смотри фильмы. Новые развлечения начинаются.

www.nokia.ru

gameloft

ASPHALT
STREET RULES



Nokia N81



Nokia N95 8GB

Реклама. © 2007, Nokia. *Геймлофт. **Асфальт: Правила улиц. © 2006, Gameloft, торговля Gameloft и Asphalt: Street Rules являются зарегистрированными товарными знаками. Все права защищены.

Развлечения. Продолжение следует.